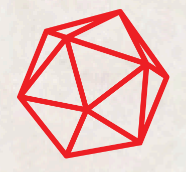


ARMERÍA ABSOLUTA

ARMERÍA ABSOLUTA



Créditos

Diseño de Plantilla: **u/Kaiburr_Kath-Hound**

Creditos a Artistas

Portada: *Blacksmith* by **Nojus Banaitis**

Page 4 *unknown* by **Dmitri Burmak**, @Wizards of the Coast

Page 6, 7 y 8 Fondo PHB ´2024 Pág 216, Armadura de Madera-Corrosionhour.com, Brindigane-Luca Codreanu, Armadura de Retribución y escudo de linterna- Patreon Dungeon Strugglers Guadaña PHB ´s 4e. Las armas aquí presentadas son totalmente de mi creación artistica, si bien al ser tomadas de un molde pueden parentar similitudes con otras y no aparecen aquí en los creditos, pido perdón y doy credito a los debidos artistas correspondientes no mencionados.

Page 26: *Lava Azul* Fotografia por **Kawah ljen**

Page 29: *Carritos Mineros* by IA



Portada

Nojus Banaitis



Pàgina 2

Kieran Yanner

ÌNDICE

Introducciòn 5
Armas 6
Armaduras y Escudos 12
Metalurgia y otro materiales 13
Durabilidad y cuidado 13
Materiales 14
Acero-Hierro 15
Acero Aperlado 15
Acero Oscuro 15
Acero Verdadero Solariano 16
Acero Verde Baatoriano 16
Adamantina 16
Arambario 17
Arandur 17
Astral Driftmetal 17
Aurorum 17
Bronce 18
Byeshk 18
Calomel 18
Cristal Acero 19
Dlarun 19
Entropium 19
Fyrite 20
Flametouched Iron 20
Frystalline 20
Hizagkuur 21
Hielo Azul 21
Hielo Febril 21
Hierro Frio 22
Hierro Morghuth de Genna 22
Hueso 22
Kheferu 22
Madera 23
Metal Estelar 23
Metal Vivo 24
Mithral 24
Metal Vivo 24
Mourndlode Purpura 24
Obdurium 25
Oro 25
Oricalco 25
Plata 25
Plata del Pamdemónium 26
Platino 26
Sangre abisal de Hierro 26
Thinaun 27
Urdrukar 27
Ysgardian Heartwire 27
Engarces y chapados 28
Bastión 29
Servicios 32
Minería y otras consideraciones 33
Modificaciones Generales 34
Dotes 34
Herramientas 35
Exploraciòn 36

Introducion

La imaginación es un ingrediente clave de Dungeons & Dragons, un juego cooperativo en el que los personajes que interpretas se embarcan juntos en aventuras en mundos de fantasía llenos de monstruos y magia.

En D&D, la acción se desarrolla en la imaginación de los jugadores y estos la narran juntos. Por eso he decidido ampliar la personalización de aquellos equipos para los que el Player` s Handbook 2024 y el Dungeon Master´s Guide 2024 ofrecen pocas opciones. A lo largo de este Homebrew he adoptado un sistema hacia la efectividad de ciertas acciones, la utilidad de herramientas iniciales y materiales varios para lograr una mejor narrativa, de modo que no es necesario decantarse por todos los recursos y solo escoger los que más te gusten para tu partida.

Reglas y glosario

Si lees un término de reglas en este Homebrew y quieres saber su definición, consulta el glosario de reglas, que se encuentra en el Apéndice C del Player`s Handbook 2024 pág. 360. Este módulo proporciona una descripción general del equipo y se centra en el panorama general. Se hace referencia a ese glosario en muchos lugares a lo largo de este módulo.

Un mundo de fantasía lleno de materiales

Las armas siempre han sido un asunto de diversidad cultural e ingenio por los diferentes propósitos a los que se enfrentan al crearlas con los materiales que tienen en su entorno y los peligros que presentan. No es raro ver que las primeras armas fueron hechas de piedras y que fueron evolucionando, y por alguna razón, muchas de estas en diferentes lugares del multiverso eran similares, solo cambiando la forma o el diseño. Algunos jugadores pueden tomar de estas armas, una fuente de inspiración al momento de crear un personaje y definir de donde viene, incluso si los jugadores más experimentados dejan de lado su trasfondo e historia por practicidad, no queremos quitarle un recurso narrativo que puede ser útil para la aventura y en cambio creo que el simple hecho de que incluso una raza o especie impulse esa sensación de exótico y mágico, lo mismo debería ser para las armas.

Los materiales seleccionados para este módulo fueron tomados del mundo de Dungeons & Dragons a través de sus diferentes Ediciones y solo se consideraron algunos de ellos, por lo que si conoces otros, puedes decírmelo y con gusto ampliaré este artículo, o puedes seguir investigando y adaptarlos para tu aventura. Si crees que algún material o referencia presentada en este artículo es incorrecta, házmelo saber para poder corregirlo y seguir brindando material de excelente calidad, que es lo que busco en mis artículos.

Al jugador

Si deseas utilizar alguno de los recursos de este material, recuerda que siempre debes consultar a tu DM, para que él pueda saber qué recursos son viables para su aventura, por lo que te invito a presentar este material si crees que puede aumentar la diversión.

Combinando múltiples armas. Las armas que se enumeran a continuación se diseñaron para dar más diversidad a los personajes marciales, por lo que sus maestrías y propiedades se ajustaron para que incluso varias de ellas que parecen similares tengan su propia personalidad y brinden a los jugadores una mejor estrategia al elegir maestrías y crearlas.

Explorando el mundo. La idea de las múltiples armas también es para que puedas descubrir algo nuevo en cada ubicación. ¿Vas a la armería a comprar algo?, ¿El equipo que solto el enemigo no tiene una personalidad propia? Puedes responderles de cualquier forma que imagines con este recurso. Si bien el DM controla todos los recursos que se muestran en las tiendas, los tesoros y las probabilidades de elaboración, no es tu adversario. El DM guía el viaje de tu grupo y puede considerar qué recursos pueden beneficiarlos a todos.

Sobre los recursos de este homebrew

No quiero iniciar sin antes indicar que todo este documento está destinado a ampliar mejoras referente a los libros de la versión 2024. Fue tratado y conversado con varias personas y si bien puede que algunas mecánicas no funcionen en aditamento a otras, o bien en conjunto no generen la experiencia deseada, pido la mayor de las disculpas ya que no fue probado en su totalidad, pero si fue corregido varias veces para evitar el desbalance y abuso tanto de jugadores como de situaciones que el DM no pudiese contemplar.

Armas

Las armas son el motor principal del combate en D&D y por eso no siempre tenemos suficiente de ellas a la hora de buscar, crear y descubrir nuevas formas de luchar. Aquí se presentan, junto con el Player´s Handbook 2024 pág. 215, una serie de armas que se representan en su forma básica tanto en forma y tamaño. El jugador o DM puede personalizarlas para adaptarlas si bien le parece a alguna otra forma, como una Guadaña doble o una espada que desgarre, Etc. Trata de buscar un arma que se adapte o bien a las armas del Player´s Handbook 2024, o bien las que se te brindan en este módulo para no perder más tiempo en la creación de personaje.

Personalización

Un arma no solo es una herramienta para daño, al igual que los hechizos al momento de conjurarlos existe una interpretación o palabra para conjurarlos, las armas pueden cambiar su aspecto, pero no sus estadísticas. Quizás por la cultura de la raza o el plano donde se encuentren los jugadores encuentren armas de hueso, o escudos de diferentes formas, por lo que esto puede apoyar a fomentar a un mejor *worldbuilding*.

A través de este capítulo te sugerimos algunas modificaciones referentes al diseño de armas, más adelante encontraras que las armas aquí mostradas son manejadas como plantillas para el contenido del capítulo de **Metalurgia y otros Materiales**, con la idea que el DM o los jugadores puedan diseñarlas a su modo con lo que brinda el capítulo, aunque más adelante hablaremos de ello, mientras jugadores y NPC´s pueden cambiarlas para que se vean más elegantes o más bárbaras.

Modificación de equipamiento

Las armas, armaduras y escudos pueden también personalizarse para causar más daño, dar un objetivo a la aventura o conseguir ese material para el arma soñada de los aventureros. Añadir unas Púas a un arma con daño *Contundente* para convertirlo en daño *Perforante*, o un escudo con bordes afilados para causar daño *Cortante*, puede provocar una mayor diversidad de uso de todos los recursos que podemos utilizar en el equipamiento, siempre y cuando consideres que esto no afecte al equilibrio del juego, estas mejoras pueden agregar un dado de superior (1d6 *contundente* pasaría a 1d8 *Perforante* por ejemplo) si quieren agregar estos aditamentos, o bien solo ser decorativos, pero dependiendo del material considera agregar 1 a 3 Lb dependiendo del material. Igual puedes considerar que este aumento de daño sea otorgado como una marca de prestigio la cual al ser trabajados en los equipamientos por los mejores artesanos y brinden sus conocimientos que normalmente no realizarían en un trabajo común.

Munición y armas a Distancia

Del mismo modo que las armas son perfeccionadas, también lo son las municiones, Sin embargo, la diferencia es que mucha munición realmente depende del arma y su daño. Es por eso que si los jugadores quieres, invitamos a utilizar las municiones especiales brindadas en el Dungeon Master´s Guide 2024 Pág. 228, el cual brinda *Munición +1,+2 o +3,Munición para matar*, pero si bien lo prefiere, puede usar hacer una mezcla de ambos y que solo la munición ejerza el +1,+2 o +3 en ciertos tipos de criaturas, claramente siguiendo las reglas de valor, costo y creación que vienen especificados tanto este módulo como en el Dungeon Master´s Guide 2024.

Indicado en el Player´s Handbook 2024 Pág.213 que toda arma de *Munición* puede recuperarse, se sugiere que se aplique a mejor la regla que toda arma de fuego evite esta opción indicada en el Dungeon Master´s Guide 2024 Pág. 72, de la misma manera que las armas que sean *Arrojadizas* pequeñas (Kunai, Shuriken, Disco, Etc.) al ser utilizadas en campo abierto, de esta manera se garantiza que el coste brindado de este material, tenga equilibrio con el juego tanto en economía como durabilidad y cuidados de sus equipos.

Igual te sugerimos nuevas municiones ara ampliar la variedad y situación que se ofrezca.

Munición

Tipo	Cantidad	Almacenamiento	Peso	Costo
Abrojos	5	Caja	½ lb.	1 PO
Azagayas	15	Bolsa	½ lb.	1 PP
Flechas Silbadoras	10	Carcaj	1 lb.	2 PO
Piedras	15	Bolsa	1½ lb.	—
Venablos	5	Carcaj	1 lb.	1 po

Coherencia y tamaños

Recuerda que no todas las armas pueden personalizarse, algunas como el **Club**, **Kanabo** y/o **Tetsubo** que son armas de daño *Contundente* podrían añadir unas Púas y convertirlas en daño *Perforante*, pero difícilmente será daño *Cortante*. Del mismo modo usar esta variante en Armaduras de cuero podran añadirse puas de hueso pero por el tipo de material jamas de cuero o tela y además deberan se tratadas por alguien que tenga proficiencia con las herramientas que modifiquen el tipo de material de la armadura.

Puede que cuando los aventureros encuentren armaduras, ropas y objetos similares en mercados o como tesoros de un botín después de un combate y que quizás no estén hechos para todos, un humano no tendra el mismo tamaño que un Enano o Gnomo, podrían necesitar visitar a un herrero, un sastre, un artesano del cuero o un experto similar para hacer que el objeto sea usable. Sugerimos el mismo método que el Player´s Handbook 2024 Pág. 219 El costo de dicho trabajo es 1d4 × 10 por ciento del precio de mercado del objeto.

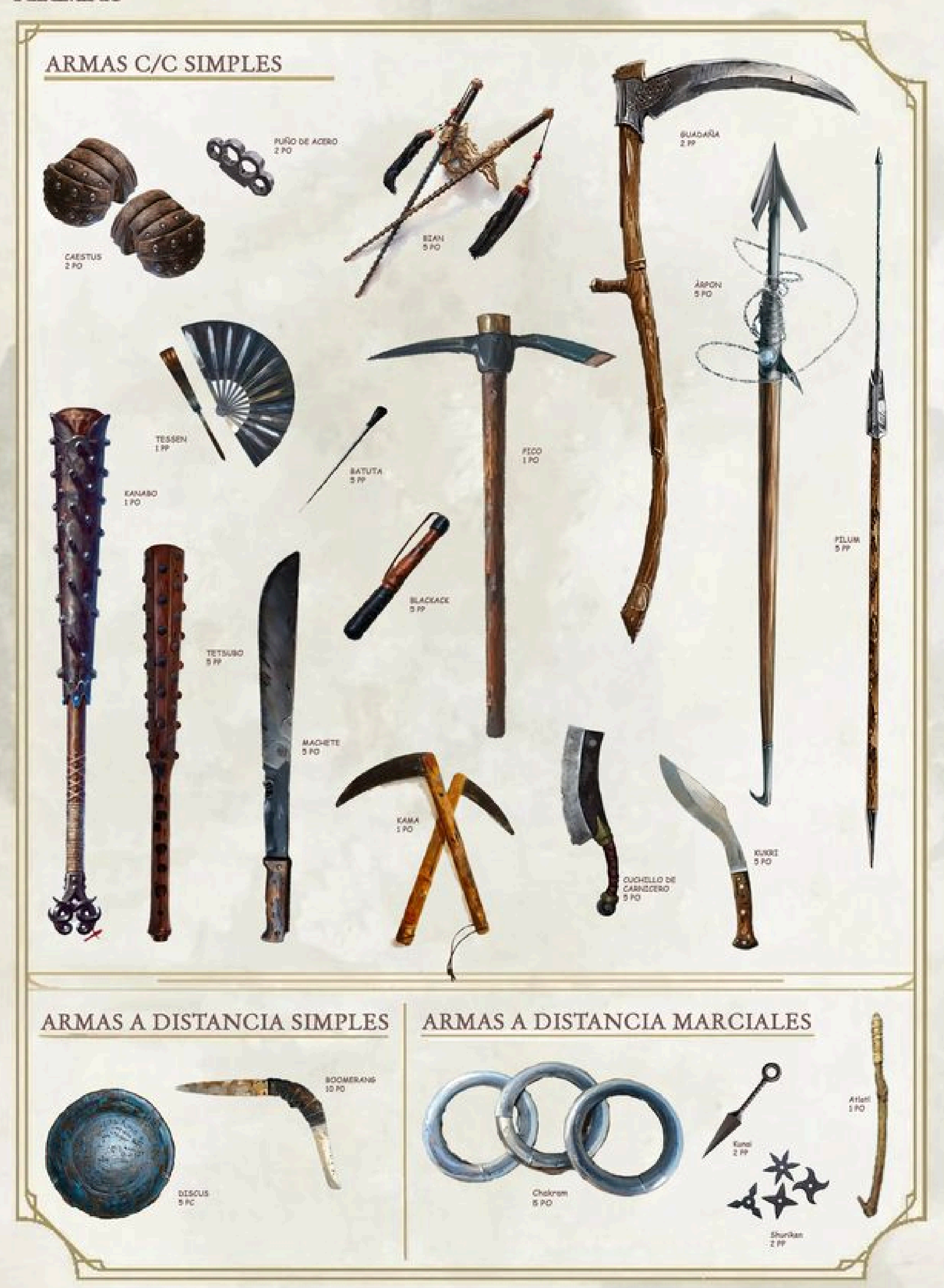
Armas

Nombre	Daño	Propiedad	Maestría	Pesos	Costo
Armas C/C Simples					
Arpón	1d6 Perforante	Arrojadiza, (Rango 30/120)	Slow	2 lb.	5 PO
Batuta	1d4 Contundente	Ligera	Slow	2 lb.	5 PP
Bian	1d4 Contundente	Ligera	Push	2 lb.	5 PO
Blackjack	1d4 Contundente	Sutil	Sap	1 lb.	5 PP
Caestus	1d4 Contundente	—	Sap	1 lb.	2 PO
Cuchillo de Carnicero	1d6 Cortante	Ligera, Arrojadiza (Rango 20/60)	Vex	2 lb.	5 PO
Estaca	1d4 Perforante	Sutil, Ligera, Arrojadiza (Rango 20/60)	Nick	1 lb.	1 PC
Guadaña	1d6 Cortante	Dos Manos	Graze	6 lb.	2 PP
Kama	1d4 Cortante	Ligera	Nick	2 lb.	1 PO
Kanabo	1d8 Contundente	Pesada, Alcance, Dos Manos	Topple	10 lb.	1 PO
Kukri	1d4 Cortante	Ligera	Vex	2 lb.	5 PO
Machete	1d6 Cortante	Ligera	Vex	2 lb.	5 PO
Pico	1d6 Perforante	Dos Manos	Vex	6 lb.	2 PP
Pilum	1d6 Perforante	Arrojadiza (Rango 30/120)	Slow	2 lb.	15 PO
Puño de Acero	1d4 Contundente	—	Sap	1 lb.	2 PO
Tessen	1d4 Contundente	Ligera	Slow	2 lb.	1 PP
Tetsubo	1d6 Contundente	Versatil (1d8)	Push	4 lb.	5 PP
Armas a Distancia Simples					
Disco	1d4 Contundente	Arrojadiza (Rango 20/60)	Vex	1/4 lb.	5 PC
Boomerang	1d4 Contundente	Arrojadiza (Rango 20/60) (Regresa tras un ataque fallido)	Slow	1 lb.	10 PO
Armas C/C Marciales					
Bardiche	1d10 Cortante	Pesada, Alcance, Dos Manos	Cleave	6 lb.	20 PO
Bidente	1d6 Perforante	Arrojadiza (Rango 20/60), Versátil (1d10)	Topple	4 lb.	4 PO
Billhook	1d10 Cortante	Pesada, Alcance, Dos Manos	Graze	6 lb.	20 PO
Cat o´Nine Tails	1d4 Cortante	Sutil, Alcance	Slow	3 lb.	5 PO
Chafarote	1d6 Cortante	Sutil, Ligera	Vex	3 lb.	30 PO
Dao	1d6 Cortante	Sutil	Sap	2 lb.	25 PO
Dardo con Cuerda	1d4 Perforante	Sutil, Alcanze	Slow	1 lb.	20 PO
Epee	1d8 Perforante	Sutil, Alcance	Graze	2 lb.	25 PO
Espada Armada	1d8 Cortante	Sutil	Sap	23 lb.	10 PO
Espada Bastarda	1d8 Cortante	Versátil (1d10)	Sap	4 lb.	30 PO
Espada de Doble Hoja	2d6 Cortante	Sutil, Pesada, Dos Manos	Cleave	6 lb.	40 PO
Espada de Gancho	1d4 Cortante	Sutil, Ligera	Topple	3 lb.	25 PO
Espada Lanza	1d8 Perforante	Versátil (1d10)	Sap	3 lb.	15 PO
Falchion	1d8 Cortante	Sutil, Ligera	Nick	6 lb.	50 PO
Flamberge	2d6 Cortante	Pesada, Dos Manos	Vex	6 lb.	50 PO
Garra C/ Cuerda	1d6 Cortante	Sutil, Alcance, Dos Manos	Topple	3 lb.	15 PO
Garras	1d6 Cortante	Sutil, Ligera	Nick	5 lb.	25 PO

Armas

Nombre	Daño	Propiedad	Maestría	Pesos	Costo
Armas C/C Marciales					
Gladius	1d6 Cortante	Sutil, Ligera	Sap	2 lb.	15 PO
Gran Espada Curva	2d6 Cortante	Pesada, Dos Manos	Sap	7 lb.	60 PO
Gran mayal	1d12 Contundente	Pesada, Dos Manos	Push	10 lb.	30 PO
Grosse Messer	1d8 Cortante	Versátil (1d10)	Vex	5 lb.	35 PO
Guan Dao	1d10 Cortante	Pesada, Alcance, Dos Manos	Cleave	6 lb.	25 PO
Guisarme	1d10 Cortante	Pesada, Alcance, Dos Manos	Vex	5 lb.	30 PO
Hacha doble	2d6 Cortante	Pesada, Dos Manos	Graze	6 lb.	30 PO
Jian	1d8 Cortante	Sutil	Graze	3 lb.	35 PO
Katana	1d8 Cortante	Versátil (1d10)	Vex	3 lb.	25 PO
Katar	1d6 Perforante	Sutil, Ligera	Vex	2 lb.	15 PO
Khopesh	1d8 Cortante	Ligera	Sap	3 lb.	10 PO
Kriegsmesser	2d6 Cortante	Pesada, Dos Manos	Cleave	6 lb.	50 PO
Kusarigama	2d6 Perforante	Sutil, Alcance, Dos Manos	Slow	3 lb.	15 PO
Lanza de Guerra	1d8 Perforante	Versátil (1d10), Arrojadiza (Rango 30/90)	Topple	3 lb.	15 PO
Macuahuitl	1d6 Cortante	Sutil, Versátil (1d8)	Topple	4 lb.	5 PO
Main gauche	1d6 Perforante	Sutil, Ligera	Cleave	1 lb.	10 PO
Martillo Meteoro	2d6 Contundente	Alcance, Dos Manos	Topple	5 lb.	15 PO
Naginata	1d10 Cortante	Pesada, Alcance, Dos Manos	Vex	6 lb.	20 PO
Nanchuck	1d6 Contundente	Sutil	Graze	3 lb.	10 PO
Odachi	2d6 Cortante	Pesada, Dos Manos	Push	6 lb.	30 PO
Partisano	1d10 Perforante	Pesada, Alcance, Dos Manos	Sap	10 lb.	15 PO
Hacha de Paso	1d10	Dos Manos (Elige el daño por el ataque)	Topple	4 lb.	15 PO
Ranseur	1d10 Perforante	Pesada, Alcance, Dos Manos	Vex	1 lb.	10 PO
Sabre	1d8 Cortante	Sutil	Vex	2 lb.	25 PO
Sai	1d4 Perforante	Sutil, Ligera, Arrojadiza (20/60)	Slow	1 lb.	5 PO
Sable	1d8 Cortante	Ligera	Cleave	3 lb.	30 PO
Shamshir	1d6 Cortante	Sutil, Ligera	Sap	3 lb.	25 PO
Shotel	1d6 Cortante	Ligera	Graze	2 lb.	25 PO
Rompe Espadas	1d6 Perforante	Sutil, Ligera	Graze	2 lb.	20 PO
Tonfa	1d4 Contundente	Ligera	Nick	2 lb.	1 PO
Urumi	1d6 Cortante	Sutil, Ligera	Graze	3 lb.	25 PO
Wakizashi	1d6 Cortante	Sutil, Ligera	Sap	3 lb.	30 PO
Zweihander	2d6 Cortante	Pesada, Dos Manos	Graze	6 lb.	50 PO
Armas a Distancia Marciales					
Atlalt	1d8 Perforante	Munición (Rango 20/90; Azagaya, Flecha, Saeta, Venablo)	Slow	2 lb.	1 PO
Chakram	1d6 Cortante	Sutil, Arrojadiza (Rango 20/60)	Slow	1/2 lb.	2 PO
Kunai	1d4 Perforante	Sutil, Ligera, Arrojadiza (Rango 20/60)	Nick	1/2 lb.	2 PP
Shuriken	1d4 Perforante	Sutil, Ligera, Arrojadiza (Rango 20/60)	Nick	1/4 lb.	2 PO

ARMAS


ARMAS C/C SIMPLES
PUÑO DE ACERO
2 PO
CAESTUS
2 PO
BIAN
5 PO
GUADAÑA
2 PP
ÁRPON
5 PO
TESSEN
1 PP
KANABO
1 PO
BATUTA
5 PP
PICO
1 PO
PILUM
5 PP
BLACKACK
5 PP
TETSUBO
5 PP
MACHETE
5 PO
KAMA
1 PO
CUCHILLO DE
CARNICERO
5 PO
KUKRI
5 PO
ARMAS A DISTANCIA SIMPLES
BOOMERANG
10 PO
DISCUS
5 PC
ARMAS A DISTANCIA MARCIALES
Chakram
15 PO
Kunai
2 PP
Atlatl
1 PO
Shuriken
2 PP


ARMAS C/C MARCIALES
BIDENTE 4 PO
BARDICHE 20 PO
LANZA DE GUERRA 15 PO
GUISARME 30 PO
RANSEUR 10 PO
HACHA DE PASO 15 PO
BILLHOOK 20 PO
PARTISANO 15 PO
NAGINATA 20 PO
GUAN DAO 25 PO
KATAR 15 PO
TONFA 1 SP
CAT O' NINE TAILS 5 PO
GRAN MAYAL 30 PO
GARRAS 25 PO
MAIN GOUCHE 10 PO
NANCHUCK 10 PO
DARDO DE CUERDA 20 PO
SAI 5 PO
GARRA CON CUERDA 15 PO
KUSARIGAMA 15 PO
MARTILLO METEORO 15 PO
URUMI 25 PO
ESPADA GRANDE CURVADA 60 PO
ZWEIHANDER 50 PO
ESPADA BASTARDA 30 PO
ESPADA DE DOBLE HOJA 40 PO
MACUAHUITL 5 PO
HACHA DOBLE 30 PO
KATANA 25 PO
WAKIZASHI 30 PO
ESPADA DE GANCHO 25 PO
KRIEGSMESSER 50 PO
GROSSE MESSER 35 PO
SHAMSHIR 25 PO
SABLE 30 PO
ROMPE ESPADAS 20 PO
FALCHION 50 PO
CHAFAROTE 30 PO
SHOTEL 25 PO
DAO 25 PO
EPEE 25 PO
JIAN 35 PO
GLADIUS 15 PO
KHOPESH 10 PO
SABRE 25 PO
ESPADA LANZA 15 PO
ESPADA DE ARMADO 30 PO
FLAMBERGE 50 PO
ODACHI 30 PO

ARMADURAS


ARMADURA LIGERA
Armadura de Madera
5 PP
Bringandina
40 PO
ARMADURA PESADA
Armadura de Desechos
0 PO
Armadura de cuero pesada
200 PO
Armadura de Placas Completa
2,500 PO
ESCUDOS
Rodela
5 PO
Escudo de Linterna
25 PO
Escudo Calefactor
10 PO
Escudo de Duelo
25 PO
Escudo de Lagrima
20 PO
Scutum
40 PO
Escudo de Torre
30 PO

Armaduras

Name	Clase de armadura	Fuerza	Sigilo	Peso	Costo
Armadura ligera (1 min. para Ponérselo o Quitárselo)					
Bringandine	13 + DES Modificador (max 2)	11	Desventaja	20 lb.	40 PO
Coraza de Madera	11 + DES Modificador (max 2)	11	Desventaja	20 lb.	5 PP
Armadura Pesada (10 min. para Ponérselo y 5 Min. Quitárselo)					
Armadura Cuero Pesada	15	13	—	25 lb.	200 PO
Armadura de Placas Completa	19	17	Desventaja	70 lb.	2,500 PO
Armadura de Restos	15	17	Desventaja	30 lb.	—
Escudos (Poner y quitar el escudo utiliza una acción)					
Rodela	+1	—	—	3 lb.	5 PO
Escudo de duelo	+2	13	Desventaja	10 lb.	25 PO
Escudo Calefactor	+2	11	Desventaja	6 lb.	10 PO
Escudo de Lagrima	+2	—	Desventaja	10 lb.	20 PO
Escudo de Linterna	+2	—	Desventaja	8 lb.	25 PO
Scutum	+3	15	—	10 lb.	40 PO
Escudo de Torre	+3	15	Desventaja	20 lb.	30 PO

Escudos

Los escudos no solo sirven como protección adicional, para los mejores guerreros encuentran su uso como un arma adicional, pero no tan eficiente como normalmente lo harían causando desventaja de estar más expuestos a los golpes. Para poder hacer uso del escudo se debe entender que antes el personaje debe tener proficiencia en escudos.

Usos y cambios

Los escudos se clasifican conforme a su tipo y forma. Aquellos escudos con un peso menor a 6 lb. obtienen la propiedad de *Arrojadiza* (Rango 5/40) Infligiendo 1d4 de daño. Los escudos de 10 lb. no te permiten *Correr*. La obtención de Maestrías de escudos es a través de **Dotes**. Revisa el Capítulo de **Modificaciones Generales** para saber sobre cambios que se asignaron a ellos para un mejor uso de estos nuevos equipamientos.

A continuación, los tipos de escudos ofrecen funciones adicionales y las modificaciones que se pueden realizar:

Normales Pueden llevarse a una mano y hacer golpes C/C de 1d4 de Daño. La maestría que los engloba es **Vex**.

Rodela: Al tenerlo equipado en el momento de realizar un ataque de oportunidad, aumenta el CA del escudo como daño adicional. Solo puedes personalizarlo con afilar los bordes o agregar picos en el escudo o los bordes.

Escudo de linterna: Este escudo va integrado a la Armadura o Guantelete. El escudo cuenta con una linterna de aceite para en la noche deslumbrar o visualizar a los enemigos. No puede modificarse.

Escudo calefactor: El escudo puede ser impregnado con algún símbolo en el centro. Solo puedes personalizarlo con afilar los bordes o agregar picos en el escudo o los bordes.

Grandes Abarcan 3/4 del cuerpo de la especie, por lo que obtienen la propiedad de *Dos manos* y *Pesado*. Dependiendo el tipo te permite usarlo de diferentes maneras y cada uno tiene una Maestría Diferente.

Escudo de Duelo: No puede ser lanzado. Puede ser usado como un arma atacando con los filos que se encuentran en la parte superior o inferior, haciendo un daño de 2d4 perforante pero no puedes embestir. Solo puedes personalizarlo con picos en el escudo o los bordes. Maestría **Cleave**.

Escudo de Lagrima: No puede ser lanzado, ni embestir con él, pero puedes enterrar el escudo al piso, permitiendo que te dé un campo de cubrimiento a 5 pies enfrente de ti, pudiendo utilizar en tus dos manos armas. Si te alejas del escudo pierdes el CA. Mientras el escudo este enterrado, si fueras hacer el objetivo de un ataque, has una prueba de **Fuerza** de CD 13 para evitar que el escudo caiga. Enterrar el escudo cuenta como una acción y solo cubre a una criatura. Solo puedes personalizarlo con picos en el escudo o los bordes.

Escudo Scutum: Te permite Embestir a los enemigos, Al realizar la acción de Carrera, tu Velocidad aumenta en 3 pies. Tras 10 Pies en línea Recta hace 1d8 a las criaturas afectadas y las empujas 5 pies. Solo puedes personalizarlo con picos en el escudo. Maestría **Graze**.

Escudo de torre: Tiene la misma característica que **Scutum**, pero su durabilidad aumenta un rango. Revisa el Capítulo de **Metalurgia y Otros materiales**. Maestría **Sap**.

Metalurgia y otros materiales

Todos los equipos están hechos de algún material común o extremadamente raro para una tarea específica, pero también tienen una vida útil para esta causa por lo que a veces es necesario encontrar recursos para esa tarea especifica. A continuación, te presentamos una serie de mecánicas para tu juego con varias opciones en caso de que alguna no te parezca atractiva.

Durabilidad y Cuidado

Los jugadores siempre están expuestos a enfermedades y maldiciones en un mundo de magia que nunca descansa, así como un verdadero aventurero debe cuidar la situación en la que se encuentra, debe hacer lo mismo con el equipo que utiliza día a día.

Dependiendo del material del que esté hecha el arma y la armadura, es necesario cubrir un estilo de vida para garantizar el cuidado del equipo, especialmente aquellos creados con materiales raros. Durante viajes largos es posible que no se pueda consultar a un experto, o quizás no disponer de los medios necesarios por la desgracia de perder nuestras herramientas durante el viaje. Si un arma no cubre su mantenimiento, podría romperse durante el combate o la armadura solo puede soportar ciertos golpes hasta que termina desgastada. Dependiendo del material del que esté hecha el equipo, obtiene un límite de durabilidad.

La durabilidad en la siguiente tabla califica el material del que se encuentre creado el equipamiento, del mismo modo brindamos varias opciones para utilizar esta mecánica si no te apetece usar una u otra, revisa las propiedades de esos artefactos en la Guía del Dungeon Master´s 2024 Guide Página 220.

Estilo de Vida

Los gastos de estilo de vida normalmente cubren mantenimiento de equipo común, pagando el precio establecido (Player´s Handbook 2024 Pág. 231). Una vez cubierto la elección del jugador ajusta el mantenimiento de su equipo conforme a la siguiente tabla, para los estilos de vida Miserable y Escuálido, reduce todos los límites en 2 y comienza la reducción del limite de los equiamientos.

Dureza por Material

Rareza	Limite	Estilo de vida a cubrir
Común	6	Pobre
No Común	12	Modesta
Rara	16	Cómodo
Muy rara	20	Rico
Legendaria	25	Aristocrático

Armas: Realizar un ataque exitoso reduce el filo del arma y su daño en 1 por cada ataque con esta arma hasta un mínimo de 1. Si el ataque falla reduce El limite en 1, el material una vez llegado 0 de su límite, se rompe y las criaturas que estén detrás de él quedan expuestas a un ataque por fragmentación a una distancia de 10 pies en cono contrario al choque de impacto haciendo un CD 15 o recibir el daño del tipo del arma, un arma rota solo hace 1d4 de Daño y con desventaja, existira la posibilidad de seguir rompiendose teniendo que hacer un cd de Destreza de 10 o de lo contrario volver a realizar el daño por fragmentación. Todos los atques con armas rotas son con desventaja y no pueden realizar su propiedad de maestría.

Armaduras y escudos: Por cada ataque recibido, el límite se reduce en 2. Si el límite llega a 0 el portador debe hacer un CD de 14 de Destreza, si falla el jugador queda expuesto al siguiente ataque con ventaja y el equipo roto solo brinda 1 CA.

Un hechizo de Reparación o similar no cubre el mantenimiento o reparacion del equipo, pero puede evitar su destrucción aumentando el Límite en 2 hasta su Limite máxima. Solo funciona para rarezas Común, Poco común y Rara. El equipo roto no se puede reparar, pero puedes recuperar una serie de materiales para componentes de hechizos, materiales de fabricación o baratijas para intercambiar.

Si tienes el dote Artesano, puedes Fabricar una Armadura de Restos, revisa la tabla de Armaduras y escudos para verificar sus caracteristicas.

Características del material

El Estilo de vida no siempre es necesario, normalmente se deja a un lado para practicidad que dispone la mesa al gestionar recursos de tiempo o brechas argumentales. En el compendio que se brinda más adelante sobre los diferentes materiales, describe sobre comó se puede realizar el cuidado de su equipo, siendo una actividad que deban realizar en sus descansos y/o semanales. Puedes comenzar a utilizar el limite 1 o 2 días dentro del juego, o bien después de una sesión o dos si no fue realizado el cuidado, haciendo uso incluso en aquellas aventuras que son cortas. El limite del material se sigue ajustando a la tabla anterior.

Proficiencia con herramientas

Algunas herramientas o Kit de Inicio incluidos al momento de crear nuestro personaje se dejan como a un lado o en el olvido por quizás pocas opciones que brinda o no encontrar una utilidad que no sea Situacional. En el capitulo de **Modificaciones Generales** presentamos algunas modificaciones que servirán no solo para este mecánica, también para todo el contenido de este Homebrew y dar uso a una mejor experiencia de todas las herramientas que se brindan tanto en Player´s Handbook 2024 como en el Dungeon Master´s Guide 2024.

Materiales

A traves del multiverso hay una gran variedad de materiales que solo conocen sus habitantes o que son conocidos a través de leyendas, por lo que puede ser raro que lleguen a un ver, pero brindan nuevas características para el equipo y el valor de obtenerlo, invitando así a los aventureros a explorar los diferentes Planos en busca de estos materiales raros para su propio proposito, o bien para su colección.

Los materiales que se describen aquí en orden alfabético contiene con la siguientes caracteristicas:

Objetos Equipamiento que se puede crear con ellos y si requieren alguna sintonización una vez obtenido.

Ubicación Lugar donde se puede encontrar de forma natural o manera de conseguirla, las cuales pueden ser comerciando, alguna criatura suelte como tesoro o bien como regalo.

Fabricación Especificaciones para trabajar el material y requisitos que se necesitan para poder fabricarla. Todo equiamiento requiere 1½ del peso más original del objeto a crear (si un arma pesa 1 Lb. se necesita 1½ lb. del mineral que se quiere para crearlo).

Mantenimiento Cuidados que requiere el Mineral una vez forjado. Tambièn ofrece modificaciones en los límites del material.

Si bien es posible que algunos materiales no sean idénticos a los presentados en publicaciones anteriores, se espera que reflejen la naturaleza mística, misteriosa y mágica, que una vez leidos puedan representarse de una manera fresca a lo largo de este trayecto de 50 Años de D&D y reutilizar todos esos recursos que bien estan ya olvidados.

Aleaciones

Algunos metales requieren elaborarlos con mayor precisión y aditamentos de otros materiales para poder obtenerlo. Aunque muchos de ellos se conocen por el basto multiverso, otros son secretos bien guardados por las razas o pueblos de donde provienen dichas aleaciones. Una de las maneras de poderlo conseguir la formula correcta es a través de estudios, experimentos y/o pueden ser brindadas por viajeros que provengan de aquellos lugares. El capitulo de **Bastión** y **Modificaciones Generales** te ofrece una serie ampliada de nuevas funciones ampliadas tanto en instalaciones como en herramientas que les brinda multiples maneras de encontrar estas recetas.

El Hechizo identificación puede revelar uno o dos, pero no todos los componentes que se necesitan dependiendo de su rareza. Del mismo modo sucede con hechizos de tipo de *Adivinación*.

Para poder crear y forjar un arma con los siguiente materiales, requieren de un Bastión que tenga herreria y la formula correcta. Si no cuentas con un bastión puedes consultar la tabla de Servicios Ofrecida en el Capitulo de **Modificaciones Generales**.

Propiedades de los materiales

Los materiales que aquí se exponen no vienen asignados a una propiedad o beneficios determinados, esto se hace con la intención de que todas las versiones de D&D consultadas no son adaptables las unas a las otras, se prioriozo la busqueda y la descripción más detallada que predomine en su uso y aspecto, por lo que solo agrega una sugerencia de lo que puede aportar el equipamiento, pero por su adaptación a esta nueva versión, pedimos que se use metodicamente con las tablas ofrecidas en el Dungeon Master´s guide Pág. 216, o bien utilizar las recomendadas por este medio.

La rareza asignada al material se considero a base de su ubicación, caracteristicas y propiedades que brindan la descripción, por lo que es una sugerancia para su venta o compra, pero queda en manos del DM si prefiere o no cambiarla, por lo que tambien debe considerar la tabla de Limites en caso de que el arma no lleve un mantenimiento adecuado.

En cada material se brinda la fuente donde fue consultada para una mejor busqueda y analisís del objeto que se quiera obtener en caso de no estar seguro con la descrición que se brinda. Adicional a esto, solo un poco de lore fue añadido o combinado de las varios libros que lo mencionan.

Materiales más que Comunes Este Compendio no solo alberga materiales maravillosos, si no también comunes que pueden ayudar a darle un dificultad mayor a la historia o bien como elemento narrativo para empezar con estas armas más sencillas que al acero, hasta obtener poderosos materiales.

Objetos Mágicos sencillos Aunque en el Dungeon Master ´s Guide 2024 vienen diversos objetos y artefactos Mágicos, quizás un arma personalizada siempre sea una opción práctica, y de mayor facilidad usar y conseguirlas, esto puede llevar a que en un futuro jugadores menos experimentados hagan uso ingenioso de todos los recursos que poseen y a poseer mejores objetos Mágicos. Además recordar que este Homebrew está enfocado en armas, del mismo modo seguimos recomendando el maximo de objetos en uso por nivel que se encuentra en él.





Acero-Hierro

Común

Objetos Cualquier Objeto Metálico. No cuenta como artículo mágico.
Ubicación Minado: Plano Material, Meteoritos y Tesoro.
Fabricación Herramientas de Herrero, 25% si es Hierro, al crearlo has una prueba de CD 15, si no aciertas obtienes hierro.
Mantenimiento Untar aceite en el transcurso de un descanso corto, o por cada día que se expone al aire libre o al agua y piedra de afilar para evitar su pérdida de daño.

Este es el mineral base del juego, la diferencia entre ambos es que el acero es una aleación más finada y con mejores propiedades. Este metal es bastante común, pero fundir las partes útiles requiere un calor tremendo y equipos sofisticados mucho más allá del alcance de la mayoría de los mortales. Aquellos que conocen el proceso y son capaces de forjar armas de hierro y acero suelen compartir el conocimiento. Reduce en 2 todo el límite si es hierro. El Hierro normalmente vale menos 25% menos que el Acero

Acero Aperlado

Raro

Objetos Armas Marciales, Municiones y Armaduras.
Ubicación Comercio, Fabricado y Tesoro.
Fabricación Herramientas de Herrero y Joyero. Aleación (Fundir en acero con un 25% del peso del equipo de perlas).
Mantenimiento Si el arma se encuentra bajo el agua, solo piedra de afilar para evitar su pérdida de daño, sí esta en la superficie expuesta al aire, tratar como el **Acero-Hierro** y también su limite.

Un extraño metal elaborado por herméticos metalúrgicos Aventi que trabajan cerca de respiraderos volcánicos en el fondo del océano. El acero perlado es un acero brillante y reluciente, cubierto con un brillo azul blanquecino similar al del nácar. Creado a partir de acero fino y raras perlas plateadas que solo se encuentran en las profundidades oceánicas, donde la presión por sí sola mataría a un caminante terrestre. El acero perlado es muy apreciado por todas las razas submarinas y constituye un importante objeto de

El acero perlado es muy ligero, especialmente en el agua. Los artículos de acero perlado pesan un 25 % menos que sus equivalentes normales. El acero perlado también corta con mayor suavidad la resistencia que ofrece el agua.

Fuentes Stormwrack Pág. 128

Acero Oscuro

Muy Raro

Objetos Armas Marciales y Armaduras Medias, Pesadas y Escudos.(Requiere Sintonizaciòn).
Ubicación Comercio, Fabricado y Tesoro.
Fabricación Herramientas de Herrero, Aleación (Metal Estelar con Aceites).
Mantenimiento Se recomienda limpiar una hoja de acero oscuro con agua hervida aceite de linaza aproximadamente una vez cada siete días para evitar la oxidación.

También era conocido como **Dunchalcor** y **Acero Ironstar**, se le distingue por adquirir un tono plateado al pulirse o cortarse, pero sus superficies expuestas presentan un profundo y reluciente lustre púrpura. El proceso de fabricación de este tipo de acero se perdió en su día, pero ha sido redescubierto recientemente gracias a antiguos textos enanos. De hecho, en las bibliotecas de se pueden encontrar documentos antiguos que contienen estas fórmulas Candelabro y algunos otros selectos alrededor del Mar de estrellas caídas, sin embargo, eran muy difíciles de identificar, y mucho menos de descifrar. Los secretos para fabricar acero oscuro los poseen los herreros enanos más hábiles, pero su falta de deseo de enseñar a otros este secreto solo refleja el complejo proceso de creación del acero oscuro y no el ego enano. La aleación está hecha de hierro meteórico templado con diversos aceites especiales. Los herreros de todos los Reinos ofrecen grandes cantidades de oro por la recuperación de cualquier lingote perdido. Mientras Guía de Volo para todo lo mágico afirma que el acero oscuro es más duro y ligero que el acero Magia de Faerûn le da la misma durabilidad y peso. Si no es estrictamente un cambio en las reglas, puede ser que el acero oscuro redescubierto aún no sea tan fuerte o liviano como el antiguo. Tiene la propiedad única de absorber toda la energía eléctrica, tanto natural como mágica (no calor, ni proyectiles mágicos ni otros pulsos de energía pura), sin conducirla —ni su daño— al portador ni entrar en contacto con él.

Fuente Magic of Faerûn, p. 178. Volos guide to all things magical Pág. 55

Acero Verdadero Solariano

Muy Raro

Objetos Armas Marciales y Escudos. (Requiere Sintonizaciòn).
Ubicación Comercio, Minado: Monte Celestia-Solania y Tesoro.
Fabricación Herramientas de Herrero. Aleación (Sales de Elíseo y Acero Solariano).
Mantenimiento Limpieza con agua Bendita y aceite para evitar su oxidación y Piedra de afilar para evitar su pérdida de daño.

También conocido como **Acero Celestial**, este es extraído de la cuarta capa de los Siete Cielos Ascendentes de Celestia. Muy raro de encontrar en el plano material, el Acero Celestial es un metal ligeramente brillante similar al platino que solo se encuentra en las armaduras y armas de los Celestiales. El proceso exacto de refinamiento es desconocido, ya que el Acero Celestial solo lo producen los Celestiales en los Planos Superiores para armarse contra los Demonios. El Acero Celestial posee propiedades que repelen a los demonios y no muertos, y por ello es extremadamente valioso para Paladines y Clérigos.

Aunque es posible que un Celestial regale una espada o escudo de Acero Celestial a un Campeón de los Dioses, este evento es extremadamente raro. De lo contrario, el Acero Celestial que se empuña en el Plano Material probablemente sea producto del saqueo del cadáver de un antiguo Celestial, o del atroz pecado de matar a un Celestial para robarle su armería única. El Acero Celestial solo se puede fundir y trabajar si una forja está bendecida con Sales de Elíseo, un componente mágico específico del Elíseo. que bendecirá una forja durante 8 horas con llamas sagradas que pueden fundir y trabajar el acero celestial. Si un demonio o no muerto se encuentra a menos de 15 pies de ti, esta aura de luz solar tenue aumenta a 5 Pies.

Fuente Book of Exalted Deeds, Pág. 38, Arms and Equipment Guide 3rd edition Pág. 14

Acero Verde Baatoriano

No común

Objetos Cualquier Objeto Metálico.
Ubicación Comercio, Minado: Los nueve Infernos-Averno y Tesoro.
Fabricación Herramientas de Herrero.
Mantenimiento Untar aceite en el transcurso de un descanso corto, o por cada día que se expone al aire libre o al agua.

También llamado **Acero de Serpiente**, Minado en pozos profundos Averno, vetas de hierro con motas verdes atraviesan la roca. Este raro metal, cuando se alea para convertirlo en acero, se puede utilizar para crear armas de asombrosa nitidez. Acero Verde Baatoriano es ligero y más duro que el metal normal. Los combates casi continuos en la primera capa del Infierno dificultan las operaciones mineras a gran escala, pero debido a que este metal es muy adecuado para su uso en la fabricación de armas, el esfuerzo a menudo vale la pena. Se convierte en un arma terriblemente diabólica y puede usarse para crear armas de un filo asombroso. Aunque el acero verde es un componente común de las armas afiladas producidas en los Planos Inferiores, no les otorga ninguna otra habilidad especial. Las armas fabricadas con acero verde Baatoriano suman +1 a las tiradas de ataque y daño realizadas con el arma. El arma también suma un daño necrótico por cada dado lanzado para daño. En un área donde la magia no funciona, conserva su bonificación natural de +1 al daño.

Fuente Arms and Equipment Guide for 3rd edition Pág. 13.

Adamantina

No Común

Objetos Armas, Municiones Armaduras Medianas y Pesadas, Escudos.
Ubicación Meteoritos, Minado: Plano material e infraoscuridad y Tesoro.
Fabricación Herramientas de Herrero, Aleación (Adamant con Oro y plata, o Electrum).
Mantenimiento Utilizar Herramientas de Herrero para pulir y quitar desgaste en el filo.

La adamantina es un metal extremadamente duro y negro. Proviene de meteoritos o vetas minerales en áreas de la infraoscuridad ricas en energía mágica o en cualquier lugar donde se encuentre un nodo ligado a la tierra. La Adamantina pesa tanto como el acero. Es ferromagnética como el acero y vulnerable a las garras de un monstruo de óxido. La Adamantina sin procesar, llamada **Adamant** por algunos sabios, es dura pero quebradiza e inadecuada para su uso como arma. Tiene un aspecto negro brillante y tiene la propiedad única de que los reflejos que se ven en ella brillan con bordes de arco iris. En su forma final, el metal adamantino refleja un brillo verde claro bajo la luz de las velas y un blanco violáceo bajo la luz mágica. Una vez que se ha enfriado, la adamantina no se puede deformar ni doblar por medios mundanos. Al igual que el **Mithril** y el **Electrum**, se obtiene de una aleación a temperaturas muy altas, lo que requiere maestría para trabajarla.

Fuente DMG´2024 página 227, DMG´ 3.5 página 283

Arambario

Legendario

Objetos Armas, Armaduras Medianas y Pesadas, Escudos. (Requiere Sintonización).
Ubicación Faerûn. Comercio y Tesoro.
Fabricación Sin poder fabricarlo.
Mantenimiento Piedra de afilar para evitar su pérdida de daño.

El Arambarium era un metal extremadamente raro que se asemejaba a la plata pulida. Estaba en sintonía con la energía primordial y elemental y podía amplificar los efectos mágicos. También tenía usos básicos como en armaduras y armas. La única fuente conocida de Arambarium era alrededor de la isla de Ithimir, frente a la costa de Akanûl. Los akanûlianos extrajeron el depósito y mantuvieron su ubicación en secreto. En realidad, la veta madre de Arambarium era el puño preservado del Arambario primordial muerto. Cuando un equipo está hecho de Arabarium, este no se oxida y es inmune a todo daño que no sea contundente, perforante o cortante.

Fuente Spinner of Lies.

Arandur

Muy Raro

Objetos Armas, Armaduras Ligeras, Medianas y Pesadas (Requiere Sintonización).
Ubicación Faerûn: Minado: Plano Material, Tesoro y Volcanes.
Fabricación Herramientas de Herrero, Aleación (Arandur y sangre de un dragón rojo o azul).
Mantenimiento No requiere Mantenimiento.

El Arandur es un metal natural raro que se encuentra en rocas ígneas, generalmente en forma de vetas de mineral azul verdoso entre vidrio vítreo. Para que no se vuelva tan frágil como el vidrio en el que se encuentra, debe templarse con la sangre de un dragón rojo o azul durante su forja. Por ello, trabajarlo no es tarea fácil para el herrero de la aldea. El metal forjado final es de un azul plateado con un brillo verde reflectante. Antaño secreto exclusivo de los gnomos, este legendario metal ha sido trabajado desde entonces por los herreros élficos de Evereska. Muchos candados y ganchos gnomos son de este material, así como algunas legendarias espadas de guerra élficas, se han forjado con Arandur, aunque las nuevas forjas, y quienes saben trabajar el mineral, son más escasas que nunca. Es famoso por su filo y fue el material predilecto en la antigüedad para fabricar espadas y armas vorpales. Los objetos hechos principalmente de Arandur superan automáticamente todas las tiradas de salvación contra caída, fuego normal, frío y electricidad. Reciben un bonificador de +3 a todas las tiradas de salvación contra ácido, golpe aplastante, desintegración, fuego mágico y rayo.

Fuente Volos guide to all things magical pág. 55

Astral Driftmetal

Raro

Objetos Armas, armaduras de una sola pieza y escudos. (Requiere Sintonización).
Ubicación Comercio, Meteoritos, Minado: Plano astral y Tesoro.
Fabricación Herramientas de Herrero.
Mantenimiento Se trata como el **Acero-Hierro** y también su límite. En el plano astral no lo requiere.

También conocido como **Asteroum**, este mineral extraordinariamente raro se extrae únicamente en Tu'narath y otras islas de materia que flotan en el plano astral. Es muy similar al hierro, pero tiene una característica destacable. La armadura fabricada con metal de deriva astral es totalmente eficaz contra ataques incorpóreos, como si estuviera hecha de fuerza. El metal astral no es lo suficientemente maleable como para ser trabajado en armaduras de cota de malla o cota de escamas; solo se puede hacer una coraza, un escudo o cualquier forma de armadura pesada con él. La Armadura ligera evita la condición de posesión y puede repeler ataques etéreos mientras que las armas ignoran si una criatura que está en un plano físico o no, por lo que, si la criatura desconoce el arma, es tirada con ventaja.

Fuente Planar Handbook Pág. 70.

Aurorum

Legendario

Objetos Cualquier Objeto Metálico.
Ubicación Minado: Plano astral y Tesoro.
Fabricación Desconocida.
Mantenimiento Ninguno. Su limite comienza a contar desde que se usa y es igual al **Acero-Hierro**.

Este acero luminoso que brilla con diferentes tonos de rosa e índigo, se dice que fue un acero tocado por ángeles, tiene cualidades arcanas y su trabajo y manufactura es considerada un regalo de dioses. Forjar Aurorum es extremadamente difícil ya que el material parece tener su forma preferida una vez se asienta en vetas minerales. Todo lo forjado a partir de Aurorum se doblarán y torcerán en formas extrañas e impredecibles antes de finalmente adoptar una forma final. Solo un habitante de su plano conoce sus propiedades y puede forjarla. Emite luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue durante 20 pies adicionales, muy parecido a una antorcha. Un arma, escudo o armadura de Aurorum que se haya roto puede repararse juntando sus fragmentos. Las piezas rotas se unen rápidamente y sin problemas restaurando el objeto a su estado anterior, en batalla 1 min. Recibir daños por rayos desactiva esta propiedad durante 5 minutos. Si se destruye mientras sus propiedades están deshabilitadas, el objeto no se reformará y los objetos que se desintegran no se reparan a sí mismos de esta manera.

Fuente Book of Exalted Deeds 39



Bronce

Común

Objetos Armas excepto pesadas y de dos manos, Municiones o Armaduras Medianas. No cuenta como articulo mágico.
Ubicación Solo fabricado.
Fabricación Herramientas de Herrero. Aleación (Cobre y otros metales).
Mantenimiento Piedra de afilar para evitar su pérdida de daño y utilizar Herramientas de Herrero para pulir, reparar y quitar desgaste.

Antes de la llegada del hierro y el acero, el bronce era el metal más común para armas y armaduras. Aunque después de los años han sido desplazadas, aún quedan lugares que lo ocupan como un metal para uso cotidiano en herramientas por su facilidad de fundición y poca oxidación que se refleja más bien en un descoloramiento a verde., aun en pocos lugares conservan estas armas ya como reliquias o antigüedades de una época pasada. Toda arma de bronce hace tiene un -1 de daño, y hacer un 1 natural reduce su límite en 2. Armaduras que reciben daño normal y críticos reduce su límite en -1 adicional. Si el equipo llega a la mitad de su límite se deforma obteniendo desventajas en armas al atacar y en armaduras en cualquier prueba de sigilo y duplica su tiempo en quitar y poner la armadura.

Byeshk

Rara

Objetos Armas Marciales, Municiones y Armaduras Pesadas.
Ubicación Eberron, comercio y Minado: Plano Material.
Fabricación Herramientas de Herrero con una Prueba de Habilidad de Destreza CA 17. De lo Contrario solo se obtendrá un arma de Acero-Hierro.
Mantenimiento La misma que el **Acero-Hierro** y también su limite.

Un mineral púrpura muy raro que, una vez aleado con acero, proporciona a las armas la capacidad de superar la resistencia de las criaturas de los planos exteriores. Las armas hechas de Byeshk ignoran cualquier resistencia o inmunidad de criaturas de tipo demoníaco o celestial. Las armas hechas de Byeshk son consideradas por algunos como no mágicas, debido a la rareza del material y la dificultad para trabajarlo, que son pocos los que optan por hacerlo. Los herreros han debatido sobre el valor del Byeshk durante décadas, dada su rareza y dificultad para usar. Por eso, generalmente se reserva para armas especiales, hechas a medida. Aunque no se pueden encantar, sigue siendo beneficioso usarlo contra criaturas que podrían detectar magia. Dado que el material no desprende aura mágica, es ideal para un cazador sigiloso de demonios o ángeles. Extraído en las montañas Byeshk y Graywall, que bordean Droaam, este raro metal es apreciado por los herreros para su uso en joyería y armas. Byeshk es una importante exportación de la nación de Droaam. En Droaam's se pueden encontrar grandes vetas del material Montañas Byeshk y el Montañas Graywall sobre el Droaam–Breland.

Fuente Eberron Campaign Setting p. 126.

Calomel

Rara

Objetos Armas Marciales, Municiones y Armaduras Pesadas. (Requiere Sintonización).
Ubicación Eberron: Comercio, Minado: Plano Material y Tesoro.
Fabricación Herramientas de Herrero.
Mantenimiento Piedra de afilar para evitar su pérdida de daño.

Calomel es un mineral blanco duro que se encuentra y extrae con mayor frecuencia Argonnessen, con un gran coste y peligro. Minado en secreto, refinado y forjado tras las guerras de Marcas Dracónicas, miraron con desprecio el descubrimiento, pero el conocimiento del Calomelano, dónde extraerlo y cómo refinarlo aún persiste. El mineral de Calomelanos en bruto se distingue por su blancura. Puede ser casi translúcido y brillante con luz brillante. Siempre se encuentra junto a manantiales subterráneos. Cuando se forja de la manera secreta adecuada, el metal resultante se enfría hasta obtener una consistencia y ductilidad similares a las de una aleación de acero estándar. Aunque cualquier artículo se puede fabricar a partir de él, las cualidades particulares del Calomelano lo hacen más adecuado para armas.

Un arma forjada con calomelanos es de color gris pálido, casi translúcida, y gotas de agua se condensan constantemente sobre el objeto desnudo. Un arma de calomelanos supera las pruebas de fuego y hace daño adicional a las criaturas de fuego como si fuera un arma mágica, incluso si no tiene alguna otra bonificación de mejora.

Fuente Magic of Eberron Pág. 141

Cristal acero

No común

Objetos Cualquier Objeto Metálico.
Ubicación Eberron: Comercio, Minado: Plano Material y Tesoro.
Fabricación Herramientas de Herrero. Aleación (Cristales y Acero y Hierro).
Mantenimiento Piedra para afilar para evitar su pérdida de daño. Su límite máximo es de 5.

Naturalmente formadas tolvas de cristales extraídas de la tierra, se funden y se forjan con hierro para crear una aleación ligera y bastante afilada. Si bien el cristal acero es mágico, también es bastante frágil. Los ataques contra objetos hechos de Cristal acero se califican automáticamente como golpes críticos, y los objetos hechos de cristal acero que se encuentran en una zona donde se inflige daño de trueno se fragmentan. Este efecto de fragmentación también se activa si los objetos se encuentran en la zona de un hechizo de Fragmentar. La fragilidad del Cistal de acero lo convierte en un arma indeseable. Sin embargo, muchos aventureros consideran que tener un objeto así como repuesto vale la pena. El cristal de acero no es más ligero que el acero, lo que resulta en un objeto del mismo peso. Se rumorea que el cristal de acero, cuando se usa en manos de alguien con gran poder interior, resuena con su dueño y obtiene parte de su poder.

Fuente Eberron Campaign Setting Pág. 127.

Dlarun

*Muy Raro**

Objetos Cualquier Objeto Metálico. (Requiere Sintonización).
Ubicación Faerûn: Minado: Plano Material, Ríos y Tesoro.
Fabricación Herramientas de Herrero. Aleación (Mezcla secreta Mediana Tanto para el material fundido como para realizar el forjado).
Mantenimiento Teñir en un paño aceites esenciales para la limpieza y Piedra de afilar para no perder su daño.

El Dlarun, también conocido como **Acero Helado**, es un metal blanco artificial desconocido para la mayoría de los pueblos de Faerûn, salvo para algunos grupos selectos de medianos. La "buena gente" mantenía un conocimiento bastante reservado del Dlarun, y a menudo daba descripciones engañosas o fingía ignorancia si alguna vez se mencionaba el tema en una conversación. Este metal blanco hueso admite un pulido intenso y a menudo se confunde con marfil en objetos terminados, pero posee un distintivo brillo verdoso a la luz de las velas y en presencia de radiaciones mágicas. El Dlarun suele encontrarse tras haber sido moldeado por los medianos en pequeñas figuras, placas de incrustación o perillas y pomos con forma de garras de bestias, bellotas u otros elementos de la naturaleza.

Derivado de la arcilla tostada extraída de las orillas de ciertos ríos, el Dlarun se recoge primero en forma de virutas blancas entre cenizas de fuego que luego se funden en un crisol caliente lleno de una mezcla secreta de líquidos. Se obtiene un trozo de metal blando, similar al jabón, que cualquiera con un cuchillo afilado puede tallar fácilmente. Una vez obtenido el resultado deseado, un segundo calentamiento —en las llamas de un fuego alimentado y suplementado con ingredientes secretos, ya que el Dlarun apaga las llamas comunes al moldearlo y ya después al blandirlo cerca de ellas. transforma el metal en una rigidez ligera. Por lo tanto, es ideal para adornar objetos, Si una joya mágica u otro objeto decorativo hecho de Dlarun entraba en contacto con la piel de su portador, le otorgaba una capacidad limitada para ver a través de las ilusiones e ignorar ciertos efectos psiónicos. Las armaduras fabricadas con este metal ofrecían una protección limitada contra el fuego, y las armas impactaban con una escarcha gélida.

Fuente Magic of Faerûn. Pág. 178, Volo's Guide to All Things Magical Pág. 56

Entropium

*Legendaria**

Objetos Cualquier Objeto Metálico.(Requiere Sintonización).
Ubicación Minado: Limbo y Tesoro.
Fabricación Herramientas de Herrero y Alquimista. Aleación (Acero y Minerales Extraídos del Limbo) Durante el forjado deberán realizar una tirada de Destreza de CA 17 u Obtener un arma de Acero-Hierro.
Mantenimiento Ninguno.

Los armeros Githzerai del Caos en Eternidad del Limbo han encontrado una forma de alear Hierro común con algunos extraños minerales cambiantes del caos de su plano natal. El metal resultante, llamado Entropio, es más pesado que el hierro, pero puede usarse para fabricar armaduras efectivas. Una armadura de Entropio se mueve con el movimiento de su portador, lo que le otorga una increíble flexibilidad a costa de un mayor peso. Un metal plateado, ágil y elástico, de brillante reflejo. Este metal es muy codiciado por su capacidad para almacenar y redirigir energías tanto potenciales como cinéticas. Se encuentra en extrañas y retorcidas vetas metálicas bajo antiguas grandes batallas o tragedias. Su capacidad para interrumpir las energías entrópicas lo hace ideal para combatir seres elementales. Todos los objetos de Entropio buscan recomponerse si se separan. Si se rompen, un objeto de Entropio se reparará solo.

Fuente Arms and Equipment Guide, Pág. 20



Fyrite

Muy Rara

Objetos Cualquier Equipamiento.
Ubicación Minado: Plano de Magma en Charcos de metal fundido y Tesoro.
Fabricación Herramientas de Herrero y debe Fabricarse solo en su plano.
Mantenimiento No exponer al frio o agua y Piedra de afilar para no perder su daño. Debe tratarse su límite como el **Acero-Hierro**

En el Plano de Magma, las vetas de mineral de Fyrite se forman cerca de charcos de magma cerúleo, la sustancia más caliente del Plano del Fuego y posiblemente del multiverso. Al refinarse, es tan fuerte como el acero y puede usarse para crear armas y armaduras inmunes al calor, aunque vulnerables al frío. Este mineral rojo brillante siempre se siente frío al tacto. El fuego y las forjas normales no pueden ablandar la Fyrite lo suficiente como para moldearla, pero el intenso calor de la lava cerúlea la descompone lo suficiente como para que un herrero pueda usarla y por ellos solo puede ser trabajo en su plano. El equipamiento hecho de Fyrite son inmunes al fuego y al calor. El metal de Fyrite es capaz de absorber niveles muy altos de calor sin permanecer caliente. Sus propiedades de absorción lo hacen ideal para sobrevivir en temperaturas altas, pero no ideal para temperaturas bajas, pudiendo congelar a quien lo porta dentro de su propio traje. Los artículos de Fyrite son automáticamente obras maestras y, por lo demás, tienen las propiedades normales de los mismos artículos hechos de acero.

Fuente Dragon Megazine #347

Flametouched Iron

Rara

Objetos Cualquier Objeto Metálico. (Requiere Sintonización).
Ubicación Eberron, Minado; Plano Material y Tesoro.
Fabricación Herramientas de Herrero y debe Fabricarse solo en su plano.
Mantenimiento No exponer al frio o agua y Piedra de afilar para no perder su daño.

Extraído únicamente en Thrane, el hierro tocado por las llamas es raro y considerado sagrado por la Iglesia de la Llama Plateada. Al extraerse, esta variedad de hierro presenta un color rojo oscuro moteado, similar al óxido, pero al refinarse, adquiere un tono plateado brillante. Los fieles de la Iglesia de la Llama Plateada creen que el hierro tocado por las llamas lleva la bendición particular de su deidad y lo utilizan para fabricar símbolos sagrados, y por ello tiene cualidades específicas contra los no muertos y los demonios. El hierro tocado por las llamas es un tipo de hierro. Al extraerse, presenta un color rojo oscuro similar al óxido. Sin embargo, adquiere un brillante color plateado una vez refinado. El hierro tocado por las llamas tiene las mismas propiedades que el hierro normal: peso y resistencia. Sin embargo, posee propiedades mágicas adicionales, que se manifiestan de forma diferente según el objeto en el que se utilice, como, por ejemplo: Los equipamientos fabricados con hierro tocado por las llamas son objetos de bondad que pueden superar la resistencia de los seres malignos y otorgan mayor resistencia a los hechizos y habilidades sobrenaturales de demonios y otros seres malignos. Los símbolos sagrados hechos de hierro tocado por las llamas mejoran los intentos de ahuyentar a los no muertos o censurar a los demonios. Las linternas de luz verdadera se construyen con hierro tocado por las llamas y fragmentos de dragón de Eberron. Las linternas de luz verdadera son similares a las linternas siempre brillantes, excepto que pueden revelar cosas como un hechizo de visión verdadera cuando se pronuncia la palabra "revelar" en Celestial.

Fuente Eberron Campaign Setting Pág. 127

Frystalline

Muy Rara

Objetos Armas Marciales. (Requiere Sintonización).
Ubicación Minado: Eliseo-Eronia y Tesoro.
Fabricación Herramientas de Herrero, Solo puede ser fabricado en su plano.
Mantenimiento La misma que el **Acero y Hierro** y también su límite..

Este mineral crece en las gélidas cuevas montañosas de Eronia, la segunda capa de los Campos Benditos del Elíseo. Sus resistentes cristales de color dorado pálido contienen energía divina que emana de un dios que duerme bajo las montañas. Cualquier arma hecha de Frystalline se considera de alineamiento bueno para superar la reducción de daño.

Fuente Book of Exalted Deeds, Pág. 38.

Hizagkuur

Muy Rara

Objetos Cualquier Objeto Metálico.

Ubicación Comercio, Minado: Infraoscuridad y Tesoro.

Fabricación Herramientas de Herrero y Cantero o Albañil. Una vez recolectado, debe ser almacenado en las mismas condiciones donde es recolectado hasta ser usado. Una vez que se empiece el Forjado no podrán realizar alguna pausa y dedicar todo un día, por lo que requiere más de un herrero. Si se pausa su forjado, se vuelve arcilla.

Mantenimiento La misma que el **Acero-Hierro**.

El Hizagkuur era un metal extremadamente raro derivado de grumos similares al barro que se encontraban en las profundidades de la Infraoscuridad. El método para refinarlo a partir de su forma natural, similar a la arcilla, era un proceso meticuloso, conocido solo por unos pocos artesanos enanos. En su estado natural, el Hizagkuur se presentaba como un mineral claro, gris verdoso, con la consistencia de la arcilla. Una vez procesado adecuadamente, se presentaba como un metal plateado pálido, con un peso similar al del acero. Una vez terminado, este metal tenía el asombroso efecto de reflejar la electricidad, así como toda la energía mágica dirigida a su superficie. El proceso para refinar el Hizagkuur en bruto era un proceso complejo e implacable. Si se cometía un solo error durante su creación y forjado, permanecía como barro latente. Una vez preparado el metal en su forma fundida, debía fundirse o forjarse en 24 horas; de lo contrario, se volvía inerte y completamente inútil para un herrero. Solo un deseo bien formulado o un hechizo de deseo limitado podía hacer que una masa de Hizagkuur chapucera volviera a ser utilizable. El procedimiento completo para refinar y forjar el Hizagkuur era un secreto guardado por un pequeño número de maestros herreros y ancianos enanos. Debido a sus propiedades únicas, el Hizagkuur no podía usarse para fabricar objetos mágicos y muy pocas veces en armas. Sin embargo, era perfecto para forjar salvaguardas vitales, como puertas de bóvedas, sellos y cerraduras de cofres o cualquier otra cosa que albergara objetos de gran importancia.

Fuente Magic of Faerûn, Pág. 179.

Hielo Azul

Rara

Objetos Armas Cortantes y Armaduras.

Ubicación Comercio, Minado: Plano de Hielo y Material en Glaciares y Tesoro.

Fabricación Herramientas de Herrero, El mineral debe conservarse en frío hasta lograr ser forjado.

Mantenimiento En ambientes de temperatura baja limpiar cualquier suciedad que pueda congelarse y oxidar poco a poco la espada, en climas calientes el arma debe de estar en constante búsqueda de un clima templado o podría quebrarse. Su límite es igual al **Acero-Hierro**

Encontrado solo en las profundidades de los glaciares más antiguos, las vetas de hielo azul son a menudo buscadas por los enanos glaciares. Parece hielo azul oscuro y opaco que brilla a la luz como si estuviera recubierto por una diminuta película de gemas; se trata simplemente de una fina capa de escarcha que se forma sobre su superficie al exponerse al aire. El material es frío y, al observarlo de forma casual, se siente idéntico al hielo normal, pero el hielo azul solo se derrite bajo la aplicación intensa y directa de calor. El Hielo azul se puede forjar, moldear y utilizar como si fuera Hierro. El hielo azul es mucho más ligero que el hierro, y al forjarse en un arma cortante, conserva su filo por mucho más tiempo y es mucho más afilado que un arma de hierro igualmente forjada. Las armas contundentes o perforantes pueden estar hechas de hielo azul, pero no obtienen bonificaciones al daño. Todas las armas hechas de hielo azul pesan la mitad de lo normal. La armadura de hielo azul es mucho más ligera que la armadura normal, aunque puede resultar incómoda para criaturas que no son inmunes ni resistentes al frío. La mayoría de las armaduras de hielo azul son una categoría más ligera que las normales por motivos de movimiento y otras limitaciones, por lo que la armadura media se considera armadura ligera y la armadura pesada se considera armadura media. La armadura ligera sigue siendo armadura ligera. Si la criatura que lleva la armadura no es resistente ni inmune al frío, sufre una penalización de desventaja en las tiradas de salvación de Reflejos y las pruebas de iniciativa debido al entumecimiento general causado por la armadura.

Fuente Frostburn Pág. 80.

Hierro Febril

Rara

Objetos Cualquier Equipamiento.

Ubicación Minado: Cerca de ríos de magma y Volcanes, Tesoro.

Fabricación Herramientas de Herrero. Alguna fuente mágica de frio durante todo el proceso.

Mantenimiento Exponer a las altas temperaturas para que pueda seguir imbuyéndose en energía a Piedra de afilar para no perder su daño.

En algunos cráteres volcánicos, se acumulan charcos de metal fundido que nunca se dejan enfriar por completo. A veces, estos charcos de metal semisólidos atraen la energía bruta del Tejido y se transforman en lo que los enanos llaman hierro febril. El hierro febril puede solidificarse mediante un proceso mágico que incluye la aplicación de frío intenso, tras lo cual puede trabajarse como el hierro normal. Una vez Forjado, este metal seguirá ardiendo al fuego vivo por lo que aquel que lo toque directamente sufrirá alguna quemadura. Normalmente es usado como armaduras en los fríos intensos junto a una capa de cuero que protegen a su portador tanto del metal como del clima.

En cambio, las Armas son extremadamente raras. Tratar de unir un trozo de madera con el metal hace que se seque la madera muy rápido hasta que cae y hacer piezas completas hace que el uso de guantes sea una torpeza por lo que es más comúnmente usado en Herramientas Básicas y armaduras si es que se dispone de ellos.

Fuente Magic of Faerûn, p. 178

Hierro frío

Muy Rara

Objetos Cualquier Objeto Metálico. (Requiere Sintonización).
Ubicación Minado: Feywild, Plano Material e Infraoscuridad y Tesoro.
Fabricación Herramientas de herrero, no requiere forjado, pero el mineral extraído debe de ser del tamaño del equipamiento pensado para su creación, y tarda 2 veces más de lo normal.
Mantenimiento No debe ser expuesto al calor para evitar perder sus propiedades mágicas, por lo que al darle filo debe ser poco a poco y para evitar la Oxidación limpiar impurezas puliendo.

Hierro frío es una forma rara de hierro que queda de la creación de los Planos Paralelos (Plano material, Feywild, e Infraoscuridad) del Caos Elemental. Es un tipo de hierro minado a gran profundidad, Se debe tener cuidado de no calentar demasiado el metal, para que no pierda sus propiedades especiales. Se deben eliminar todas las impurezas del metal cortándolas y se debe tener cuidado de no contaminar el material mientras se trabaja al ser un metal duro, debe de pulirse y dar forma poco a poco. El producto terminado debe trabajarse a partir de una sola pieza de mineral, ya que no se puede fundir. Por lo general, un herrero arruinará uno o más juegos de herramientas que funcionan con una sola pieza de plancha en frío. Era famoso por su eficacia contra Duendes, no muertos y demonios. Algunas fuentes afirmaron eso fantasmas fueron más fácilmente dañados por las armas de hierro frío, Se sabía que el hierro frío se forjaba hasta obtener un espesor. Esposas, suelen contener magos, que contiene sus habilidades mágicas También se sabía que se utilizaban este tipo de esposas impidiéndoles teletransportándose.

Fuente Dungeon Master's Guide 3.5, Pág. 284

Hierro Morghuth de Gehenna

Muy Rara

Objetos Armas Simples y Escudos.
Ubicación Minado: Gehenna y Tesoro.
Fabricación Herramientas de Herrero.
Mantenimiento Cada vez que sea Expuesta a la humedad debe limpiarse inmediatamente sin contacto al filo y la prenda utilizada debe ser desechada. Piedra para afilar y evitar reducción de daño. Su límite es igual al **Acero-Hierro**.

Este mineral volcánico es exclusivo de las escarpadas montañas de la Desolada Eternidad de Gehenna, donde ocasionalmente lo extraen demonios neutrales llamados Yugoloths y otras criaturas de ese imponente plano Su forja es deficiente, lo que produce armas con un aspecto agujereado y picado, sin embargo, su dureza es la misma que el hierro y es extremadamente tóxico y envenena rápidamente la sangre. Un arma cortante o perforante hecha de hierro Morghuth de Gehenna es venenosa por naturaleza.

Fuente Arms and Equipment Guide, p. 14.

Hueso

Común

Objetos Armas y Municiones donde la parte que ejerce el daño es el hueso tallado en punta, afilado o de ser contundente el hueso entero y debe estar sujetado o atado si requiere un mango, Escudos solo pueden utilizar estas materias para agregar púas o picos. No cuenta como articulo mágico.
Ubicación Cualquier criatura Inerte que pueda extraer huesos
Fabricación Herramientas Cantero, Albañil o Artesano y Peletero. Cualquier arma hecha de este material se considera una creación rápida si ya no contiene otra materia orgánica, de lo contrario toma 4 hrs. En obtener los huesos.
Mantenimiento No requiere mantenimiento alguno por lo que su límite cuenta incluso cuando aseste un golpe. Hechizos de reparar solo aumenta el límite en 1 hasta sin pasar su máximo.

Por muy espantoso que sea, el hueso es un material resistente que frecuentemente se corta en armamento. Por lo general, está destinado a perforar o cortar, pero el fémur de una criatura masiva puede convertirse fácilmente en un gran garrote o incluso perfeccionarse hasta convertirse en un mazo. Reduce a la mitad su límite al sacar 1 natural o asestar un golpe critico se rompe.

Kheferu

No Común

Objetos Cualquier objeto Metálico.
Ubicación Comercio, Meteoritos y Tesoro.
Fabricación Herramientas de Herrero. Aleación (Hierro y Trozos de Metal)
Mantenimiento Piedra para Afilar ya que su oxidación en forma de cristales de sal, puede solo limpiarse. Su límite es igual al **Acero-Hierro**.

Extraído de cráteres de meteoritos poco comunes, el mineral de Kheferu es una sustancia roja y extremadamente dura. Al forjarse como aleación con hierro, carbono y otros trozos de metales, el material resultante tiene una consistencia y ductilidad similares a las de una aleación de acero estándar. Este producto final, llamado simplemente Kheferu, se distingue por su brillo intenso y su tono carmesí.

Se pueden fabricar muchos tipos de objetos con Kheferu, pero las armas son la mejor opción debido a las cualidades particulares de la aleación. Un arma forjada con Kheferu es de un rojo brillante. Si se deja desatendida durante más de unos meses, crecen cristales de sal en los lados del arma, pero estos se limpian fácilmente. Un arma de Kheferu supera las defensas físicas de cualquier criatura terrestre a la que ataque.

Fuente Sandstorm Pág. 135

Madera

Común

Objetos Armadura de madera, armas simples contundentes que no requieran metal. No cuenta como articulo mágico.
Ubicación Arboles
Fabricación Herramientas de carpintero o Herramienta de tallador de madera
Mantenimiento Utilizar Herramientas de carpintero tallador de madera, hechizo de reparar solo aumenta su límite en 1 hasta su máximo

Uno de los materiales de construcción más comunes, debido a su basto alcance en la naturaleza, abarca una amplia gama de objetos, estructuras y mangos, por lo que es poco común ver que un arma sea completamente de madera. Puede ser un foco arcano, druídico o símbolos sagrados como amuletos, Lo más común es que la madera se utilice para crear barriles, cubos, cofres, escaleras, postes, antorchas y cualquier otro equipamiento relacionado a ella. Inflamable: Cuando se falla una un Cd que implique fuego o rayo, se enciende el equipo que traiga expuesto. El objetivo recibe 1d4 de daño de fuego al comienzo de cada uno de sus turnos o cada 1 min. Si no está en combate. Una criatura puede poner fin a este daño usando su acción para hacer un DC 10 Destreza para apagar las llamas. Un golpe crítico recibido por una armadura la quiebra, su límite se reduce a la mitad y golpes fallidos y críticos cuentan doble.

Metal Estelar

Raro

Objetos Cualquier Objeto Metálico. (Requiere Sintonización).
Ubicación Comercio, Meteorito y Tesoro.
Fabricación Herramientas de Herrero. Aleación (todo metal obtenido de un Meteorito)
Mantenimiento La misma que el Acero y Hierro, SI contiene algún otro metal en particular, también deberá llevar esos cuidados.

El metal estelar es otro nombre para los meteoritos metálicos y es un concepto generalizado. Estas piedras duras son extremadamente raras y no suelen ser más grandes que el pulgar de un humano, aunque se han encontrado ejemplares mayores, del tamaño de la cabeza de un ogro o incluso mayores. Los herreros han dominado la técnica de forjar metal estelar añadiendo pequeñas cantidades de aleaciones de metales más comunes para fabricar armas de gran resistencia y durabilidad, debido a esto el metal estelar que brilla en tornasol y es extraordinariamente duro. El metal estelar se clasifica como una piedra dura porque su valor innato reside principalmente en su estado transformado, tras fundirse y forjarse en armas o armaduras. Además de transformarse de esta manera, a veces se cortan y pulen pequeños trozos de metal estelar para realizar trabajos de incrustación. El metal estelar también posee una conexión mágica inherente con el Plano Material, lo que significa que las armas hechas de esta aleación son especialmente efectivas contra criaturas de otros planos mientras se encuentre en el Plano Material.

Fuente Forgotten Realms Adventures. Pág. 142,Volo's Guide to All Things Magical Pág. 51.



Metal Vivo

Legendario

Objetos Cualquier Objeto Metálico. (Requiere Sintonización).
Ubicación Faerûn. Depósitos de Metal cerca de fuentes mágicas.
Fabricación Una vez Extraído de las vetas minerales o donde se encuentre imbuido de manera mágica; tras ser identificado, debe recolectarse y añadir todos los trozos. Una vez realizada la Sintonización el portador puede dar la forma que quiera, pero debe tenerla visualizada requiriendo concentración de 1 Min. Solo puede realizar 1 Cambio por día.
Mantenimiento Durante la sintonización, el portador puede distinguir entre las preferencias del metal para poder moldearse de manera adecuada y no perder estabilidad en el objeto creado. Si no se respeta las preferencias del metal puede perder el filo, obtener un metal blando que puede doblarse e incluso tras varios días el mismo metal no sintonizar con el portador. No aplica límite para este material.

Poderosas fuentes de energía vital, como los círculos druidas o los sitios sagrados de Khauntea, a veces filtran energía al suelo, lo que altera las propiedades de los depósitos naturales de hierro enterrados en las cercanías. Este metal vivo suele tener un color gris verdoso claro y posee propiedades de reparación y remodelación naturales. Además, un objeto de metal vivo se repara a sí mismo de forma natural, sanando 1 punto de golpe por minuto. No puede repararse si se reduce a 0 puntos de golpe o se destruye (por ejemplo, por desintegración). Con el tiempo, el metal vivo se adapta de forma natural que su portador desee. La sintonización debe ser tras diez días en descansos largos, de ser interrumpidos debe nuevamente comenzar.. El metal vivo tiene 30 Puntos de Golpes.

Fuente Magic of Faerûn, Pág. 179.

Mithral

No Común

Objetos Armas, Municiones o Armaduras Medianas y Pesadas.
Ubicación Faerûn. Minado: Plano material e infraoscuridad y Tesoro.
Fabricación Herramientas de Herrero.
Mantenimiento La misma que el **Acero-Hierro** y también su límite..

El Mithral también se conoce como **Mithril, Metal verdadero** y **Acero lunar**. Es especialmente apreciado por los elfos y los enanos, que son expertos en fundir y trabajar el Mithril. Los depósitos se encuentran dispersos en pequeñas vetas y bolsas por todo Faerûn, pero se concentran principalmente en las tierras más orientales de la Costa de la Espada del Norte. El Mithril no se comercializa ni se vende comúnmente. Los artículos de Mithril a menudo brillan débilmente en presencia de la luz de la luna y es muy resistente a la corrosión. El Mithril es el metal más ligero y flexible, lo suficientemente fuerte como para ser utilizado en la fabricación de armaduras. Es sorprendentemente duradero y puede ser encantado para crear los artículos más poderosos. La rareza y el costo de este mineral garantizan que generalmente solo lo trabajen maestros artesanos, lo que contribuye aún más a su reputación de calidad. Equipamientos impone desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo), y si tiene un requisito de Fuerza o son *Pesadas* pierden esta propiedad. Las armas ganan propiedad de *Ligera*, Excepto si son de *Dos manos*

Fuente DMG´2024 Pág. 227, DMG´ 3.5 Pág 283, Magic of Faerûn Pág. 180

Mournlode Purpura

Muy Rara

Objetos Cualquier Objeto Metálico.(Requiere Sintonización)
Ubicación Eberron. Comercio, Minado: Mournland, Plano Material y Tesoro.
Fabricación Herramientas de Herrero
Mantenimiento Limpieza con un paño húmedo de agua bendita, después una capa de aceite para evitar el óxido.

Extraída únicamente en las Tierras de Mournlode, dentro y bajo el Campo de las Ruinas, Mournlode es una rareza y muchas iglesias lo consideran una herramienta ideal para combatir las manifestaciones de los no muertos. Al extraerse, este mineral de hierro adquiere un color púrpura moteado, similar a una plaga terrible. Al refinarse, adquiere un tono plateado más vibrante, con vetas púrpuras. De hecho, existen varios grados de Mournlode, cada uno con una apariencia ligeramente diferente. Hasta la fecha, el Mournlode púrpura es, con mucho, el más conocido (hasta el punto de que a menudo se le llama simplemente "Mournlode"). Muchas personas confían en que el Mournlode posee una presencia protectora y lo utilizan para fabricar armaduras, símbolos sagrados, armas y otros implementos. Mournlode tiene el mismo peso y otras características físicas que el hierro, pero presenta cualidades especiales según el tipo de objeto en el que se forja. Un arma de Mournlode supera la reducción de daño de las criaturas no muertas como si estuviera hecha de hierro frío o plata, lo que sea más apropiado. La armadura de Mournlode otorga al portador una bonificación de resistencia +1 a las tiradas de salvación contra cualquier conjuro, aptitud sortílega o aptitud sobrenatural utilizada por los no muertos. Un personaje que usa un símbolo sagrado de Mournlode para expulsar a los no muertos e inflige adicional a los no muertos afectados por el intento de expulsivo. Los artículos deben ser

Fuente Magic Of Eberron Pág. 141

Obdurium

Muy Raro

Objetos Todo objeto metálico.
Ubicación Comercio, Fabricado y Tesoro
Fabricación Herramientas de Herrero. Aleación (Acero-Hierro y otros Metales)
Mantenimiento La misma que el **Acero-Hierro**.

Este metal increíblemente raro y duro representa el pináculo de los metales no mágicos. Comparar las armas y armaduras fabricadas con obdurium obtiene casi lo misma caracteristica que la adamantina, excepto por la dureza y el color violeta pálido. El obdurio es una aleación artificial a base de hierro que tiene muchas propiedades únicas según con qué esté mezclado. Una cantidad suficiente es capaz de soportar pequeñas explosiones sin sufrir daños. Las hojas de obdurio son capaces de cortar la mayoría de los materiales, incluidos los diamantes y otros metales increíblemente resistentes, pero la capacidad de cortar un material se basa en gran medida en la densidad y la cantidad de fuerza aplicada. Durante el proceso de fundición, el metal debe mantenerse a temperaturas extremadamente altas, el metal líquido resultante puede luego fundirse y moldearse mediante fundición en arena o incluso fundición a la cera perdida. Después de media hora, el metal se endurecerá y no se podrá volver a formar sin medios sobrehumanos. Por lo que es extremadamente caro y parece provenir del mundo de Oerth

Fuente Stronghold Builder's Guidebook Pág. 35.

Oro

Común

Objetos Cualquier Objeto Metálico., No cuenta como articulo mágico.
Ubicación Comercio, Minado: Plano Material, Vetas Rocosas Hidrotermales, Depósitos aluviales y Tesoro.
Fabricación Herramientas de Herrero o Joyero (oro y Hierro).
Mantenimiento Herramientas de Herrero o Joyero para quitar daños y una piedra de afilar Piedra de afilar para no perder su daño.

El oro además de acuñarla, utilizarla de joyería o como Material de algún hechizo, pocas veces se usa para armas y armaduras ceremoniales o exhibición, esto debido a que el equipo fabricado completamente del oro es frágil, pesado y costoso. Al ser un metal Noble, tiende a resistir la oxidación y no presentar cambios de color por ello es muy común que se fabrique joyería. Se reduce su Limite a la mitad. Este material por su densidad adquiere la propiedad de pesada y pesa un 50%, requieren fuerza de 13, si un equipo ya tiene un requerimiento de fuerza, sube en 3 el requisito, armaduras pasan a subir una clasificación del peso que indicado. el Costo varia al ser el oro el metal de cambio, considerando 50 GP x Lb. + coste del equipo

Oricalco

Legendario

Objetos Cualquier Objeto Metálico. (Requiere Sintonización).
Ubicación Comercio, fabricado y Tesoro.
Fabricación Herramientas de Herrero. Aleación (Mithril, Adamantina, Platino, Oro, Cobre y otros metales)
Mantenimiento Ninguno

Los alquimistas metalúrgicos se esfuerzan por descubrir o crear el "metal definitivo" amarillo, Oricalco, que se dice que es ligero como el aire, pero tan fuerte que no se puede doblar ni rayar. El oricalco es un metal mágico raro de una aleación entre Mithtil, Adamantina, Platino, Oro, Cobre y otros metales, por lo que es extremadamente caro y raro, ya que el proceso de creación de la aleación es increíblemente difícil de ejecutar con éxito, y los metales necesarios para fabricarlo son muy caros por sí solos Pesa casi tanto como el oro, aunque con un sutil brillo verde magenta. Este metal atrae naturalmente para la mayoría de los aventureros, su mejor uso es la creación o mejora de objetos mágicos. Además, debido a su afiliación con el sol, el oricalco demostró ser increíblemente poderoso para repeler y dañar Monstruosidades, casi tan efectivo como la plata contra los licántropos o el hierro forjado en frío contra las hadas El oricalco no se oxida ni se corroe, ni siquiera por un hechizo de agarre oxidante. El oricalco siempre es una obra maestra. El oricalco es un supermaterial imbuido de magia con una variedad de aplicaciones poderosas, pero se encuentra tan raramente en la naturaleza, sin que se hayan descubierto aún medios artificiales de reproducción, que es prácticamente imposible conseguirlo. Es un supermaterial que conservará su rareza por mucho que quiera pasar de la raya y hacerlo cada vez más común.

Fuente Dragon Magazine #45:

Plata

Común

Objetos Armas, Municiones o Armaduras Ligeras. No cuenta como artículo mágico.
Ubicación Comercio, Minado: Plano Material y Tesoro.
Fabricación Herramientas de Herrero o Joyero (Plata y Cobre).
Mantenimiento Herramientas de Herrero o Joyero y una piedra de afilar Piedra de afilar para no perder su daño.

La plata, valorada desde hace mucho tiempo por su pureza y belleza, también se utiliza para fabricar armas y armaduras.

Se utiliza habitualmente en objetos que implican magia de luz y luna, así como en armas de azote dedicadas a luchar contra cambia formas. La plata es un metal gris, pesado y brillante. Se extrae en estado puro o en forma de mena que debe fundirse en un horno. La plata se valora principalmente por su rareza, apariencia y resistencia al deslustre. Con los tratamientos mágicos adecuados, la plata adquiere la rigidez del acero. Los equipamientos de plata pueden hacer que una criatura que pueda cambiar de forma no aseste golpes críticos y si asesta un golpe, no puede cambiar de forma, hasta su siguiente turno, y cuando logras un golpe crítico contra una criatura que ha cambiado de forma, el arma inflige un dado adicional de daño.

Fuente Dungeon Master´s Guide 2024 Pág. 304, Magic of Faerûn, Pág. 180.

Plata del Pandemónium

Muy Rara

Objetos Armas marciales. (Requiere Sintonización)
Ubicación Minado: Pandemónium y Tesoro
Fabricación Herramientas de Herrero (plata y Cobre)
Mantenimiento La misma que la **plata** y también su límite. Debe ser lejos de toda criatura.

Extraída de las vetas de mineral del plano de Pandemónium, un grito tenue y sobrenatural emana de las vetas y de un arma blanca hecha de plata pandemónium al desenvainarse con al menos una ligera brisa. Este grito es una compulsión sónica enajenadora que es un efecto de miedo. Excepto el portador, aquellos en un radio de 30 pies que oigan el grito deben superar una prueba CD 15 de sabiduría o encogerse de miedo durante 1d4 Turnos en combate tanto para aliados como enemigos.
Más allá de la influencia planar infundida en el metal, no existe diferencia entre este y la plata del plano material. Para trabajar correctamente la Plata del Pandemónium, los artesanos y herreros suelen emplear técnicas mágicas y herramientas especialmente encantadas, ya que los mismos gritos al fundirla y golpearla pueden llevar a la locura aquellos que la trabajan. Las armas del Pandemónium infligen más daño, ya que las vibraciones del metal hacen que las armas afiladas corten más profundamente que las hojas normales. Sugerimos Utilizar los recursos de miedo y estrés mental ofrecidos en el Dungeon Master´s Guide Pág. 70.

Fuente Complete Warrior Pág. 136

Platino

Rara

Objetos Cualquier Objeto Metálico.
Ubicación Comercio, Minado: Plano Material y Tesoro
Fabricación Herramientas de Herrero.
Mantenimiento La misma que el Acero-Hierro

Aunque más raro que otros tipos de monedas, encontrar platino es más común como moneda. Se utiliza en la artesanía, incluyendo armaduras, armas, joyas y objetos mágicos, así como para lanzar algunos hechizos que requerían platino como componente. El platino también se utilizaba en la construcción y la decoración. Este metal blanco plateado se asemeja superficialmente a la plata pulida, pero es extremadamente pesado. Debido a su maleabilidad, debe ser alterado mágicamente a la rigidez del acero para que mantenga su forma incluso en combate. Este proceso también cataliza sus propiedades mágicas. El platino se utilizaba en la fabricación de armas para simbolizar el rango y para mayor protección o para infligir más daño. Las armas de platino eran pesadas y algo difíciles de manejar, pero se fabricaban de forma que simbolizaran el rango e infligieran más daño. Las armaduras hechas de platino tratado otorgan resistencia al frío y al sonido. Las armaduras de platino son una categoría más pesadas de lo normal a efectos de movimiento y otras limitaciones

Sangre abisal de hierro

Raro

Objetos Armas simples.
Ubicación Minado: Abismo y Tesoro
Fabricación Herramientas de herrero. Cuando se maneja adecuadamente, debe forjarse en frío durante un período prolongado de días tras días antes de que un solo martillo lo golpee, las energías echan raíces firmes, completando el proceso transformador y permitiendo que se convierta en armamento. Solo puede ser forjado en el abismo y el metal debe tratarse con cuidado o volver a ser nada más que hierro empapado de sangre. Se duplica su tiempo de Creación.
Mantenimiento Untar aceite en el transcurso de un descanso corto, o por cada día que se expone al aire libre o al agua. Su límite es igual al **Acero-Hierro**.

El hierro sangriento abisal es el resultado final de los restos de innumerables magias gastadas y galones sobre galones de sangre o icor que en algunos lugares se han empapado en la sustancia del Abismo durante miles de años. Este metal, que se encuentra en finas estrías a lo largo del Abismo en vetas mezcladas con el hierro, es común entre los Tanar'ri, el principal componente de las armas demoníacas en el Guerra de sangre y en otros lugares. Las energías sobrenaturales que lo atraviesan son frágiles hasta que se forjan. Una vez procesado, el hierro sangriento abisal parece hierro o acero normal en la superficie, pero cualquier borde pulido aparece de color rojo sangre, un color más intenso que indica una hoja más fina. Pesa lo mismo que cualquier arma y por lo mismo que su forjamiento es delicado, una armadura es difícil de crear. Las armas obtienen golpes críticos con un 19 o 18. Esto no tiene ningún efecto adicional si ya obtienes golpes críticos con más frecuencia (como por una característica de clase).

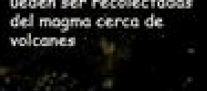
Fuente Planar Handbook Pág.69

Thinaun

Muy Rara

Objetos Armas C/C y objetos Metálicos pequeños. (Requiere Sintonización).
Ubicación Eberron. Minado: Mournland, Plano Material y Tesoro.
Fabricación Herramientas de Herrero o Joyero.
Mantenimiento Herramientas de Herrero o Joyero, el tratado del arma debe ser cuidadoso para no alterar la paz del alma. por lo que requiere un descanso largo de tratamientos con aceite y una piedra de afilar Piedra de afilar para no perder su daño.

También llamado **Acero del Guardian**, esta oscura y brillante aleación de acero atrae a las almas recién liberadas de sus cuerpos. No todos los objetos Thinaun son armas; más comúnmente, anillos, amuletos y brazaletes pueden fabricarse con Thinaun. El Thinaun suele ser demasiado caro para ser convertido en armadura y no ofrece ninguna ventaja particular sobre el acero. Solo las armas cuerpo a cuerpo hechas principalmente de metal pueden fabricarse como armas Thinaun. Si un arma cuerpo a cuerpo Thinaun toca a una criatura al morir, su alma es absorbida por el arma en lugar de pasar a otro plano Etéreo incluida la de su portador cuando muere y tiene enfundada o en sus manos el equipo.


Vetas de minerales ueden ser recolectadas del magma cerca de volcanes

El alma permanece en el arma Thinaun hasta que esta se destruye o hasta que otra criatura muere al tocarla (la nueva alma desplaza a la anterior). Levantar a los muertos, resurrección y hechizos similares no resucitarán a una criatura cuya alma esté atrapada por un arma Thinaun a menos que el lanzador tenga el arma en su poder. Como el alma está cerca, se requieren menos componentes materiales para tales hechizos: Reencarnación, Levantar a los muertos, resurrección y resurrección verdadera requieren la mitad del componente material relevante para lanzarse si el alma está dentro de un arma Thinaun. Estas armas son famosas en los círculos demoniacos que se usan como cambio para torturar al alma almacenada, conseguir información o simplemente para aumentar su poder.

Fuente Complete Warrior Pág. 136.

Urdrukar

No común

Objetos Cualquier Objeto Metálico.
Ubicación Minado: Infraoscuridad y Tesoro.
Fabricación Herramientas de Herrero.
Mantenimiento La misma que el **Acero-Hierro** y también su límite..

El urdrukar, a menudo llamado **Acero Mental**, es un metal oscuro que solo se encuentra en los rincones más recónditos de la Infraoscuridad. Naturalmente resistente a la magia adivinatoria, los objetos hechos de urdrukar son apreciados por quienes no desean ser encontrados. El Urdrukar es mucho más difícil de trabajar que otros metales y es pesado. Armaduras que se han fabricado con este metal han presentado rigidez quien las usa torpeza por mucho que se trabaje en el equipo, por ello es normalmente usado para cofres que almacen objetos valiosos.

Fuente Arms and Equipment Guide Pág. 20.

Ysgardian Heartwire

Muy raro

Objetos Armas, Municiones, Armaduras de malla.
Ubicación Minado: Ysgard-Nidavellir y Tesoro.
Fabricación Herramientas de Herrero. Solo se puede Fabricar en su Plano
Mantenimiento Limpieza con agua Bendita, aceite para evitar su oxidación y Piedra de afilar para evitar su pérdida de daño.

Este metal increíblemente fino y flexible se encuentra únicamente en las profundas minas de Nidavellir, en los Dominios Heroicos de Ysgard. No es apto para fabricar una armadura completa, pero se pueden incorporar pequeñas secciones de malla de alambre de corazón en cotas de malla, mallas o armaduras pesadas para reforzar zonas vitales. El alambre de corazón es tan fino y ligero que no aumenta el peso de la armadura.

Fuente Book of Exalted Deeds Pág. 38.

Engarces y chapados

Engarzar gemas o piezas de metal a un objeto, ya sea un amuleto, símbolo religioso, instrumento, arma, armadura o anillo puede brindar cierto estatus y ser un obsequio, equipamiento de exhibición, objeto ceremonial o de cierta utilidad que brinde el uso de ese material engarzado al momento de lanzar un hechizo teniendo un arma en mano para defendernos.

¿Qué se puede engarzar ? Desde gemas y pepitas de metal, hasta coral y marfil para dar un acabado elegante. Pocos son los equipos de hueso y cuero que se engarzan debido a que por el tema de desgaste puedan dejar caer el material asignado a ellos.

Los equipos que quieran engarzarse deberán categorizarse por tamaño: pequeño 1 engarce, mediano 3 y grande 5, siendo el pequeño objeto que puedan caber en la palma de una mano como dagas, Amuletos, anillos, etc. Medianos de 3 pies (1 metro) como máximos espadas, escudos, armaduras medianas, Etc. Y Grandes aquellos equipos que midan 6 pies aprox. Engarzar un equipo

El equipo debe entregarse al joyero y será trabajado 7 días para engarzar una pieza a la elección del jugador. Los Engarces solo pueden realizarse en mangos en el caso de armas, bordes en caso de escudos, armaduras en el Yelmo, centrados de la armadura o guanteletes o cualquier lugar fuera de algún choque de impacto que genere daño, pero no puede ser realizado en municiones. Si algún material para engarce es usado para algún hechizo el equipo no sufre algún daño más que alguna manifestación por parte del hechizo realizado, pero si el material engarzado es retirado a la fuerza, debe realizar una prueba de CD de 10 Fuerza, si la tirada supera 17 dañará el equipo o el material engarzado.

Vender un artículo engarzado solo aumenta el doble del equipo más el material usado en el engarce.

Aunque para metales y pepitas algunos prefieren usar chapado que es cubrir parte del objeto como el mango de una espada alguna división de un objeto que ya sea por escasez del metal o costo, puede brindar sus propiedades algunas cuantas veces hasta caerse por deterioro o uso.

Los chapados pueden usarse en cualquier parte del equipo, pero solo en objetos metálicos, y requieren desde el primer momento los cuidados que indiquen y solo podrás hacer uso del beneficio que brinde el metal un máx. de 3 veces, pero el límite del arma será igual al material dominante. Todo chapado de algún material brindado de este Homebrew se considera Objeto mágico hasta que se caiga o elimine y se ocupan también todos los requisitos brindados en cada material.

Ya sea que el equipo esté en constante uso o no, solo podrás disponer de sus beneficios si se encuentra en alguna parte funcional del equipamiento (en las armas el filo, por ejemplo, si se encuentra en el mango no se verá beneficiado) El chapado solo durará 1 mes, y si no se brinda mantenimiento adecuado 1 semana.

El equipo debe entregarse al Herrero y será trabajado 7 días para chapar una pieza en la ubicación del jugador. Chapar un equipamiento requiere una cantidad igual a la mitad del peso del arma y debes de contar con un horno de fundición. no cambia su coste un equipamiento con chapa.

Realización de Hojas de Seguimiento

Para poder disponer de todos los recursos al momento, te invitamos a que en la hoja de seguimiento brindada en el Dungeon Master's Guide Pág. 219 indiques el equipamiento



Bastión

En algunas instalaciones se ha ideado la posibilidad de prestar servicios y ser una fuente de ingreso, en otros explorar el vasto universo en el cuál habitan y descubrir nuevos secretos realizando investigaciones. En este Homebrew se agrega una nueva instalación la cual complementa este módulo y a los demás se agregan algunas modificaciones de acciones y funciones, permitiendo así, dar mayor variedad a las decisiones de los jugadores, integrando una serie de consecuencias que pueden llevar a la caída del bastión, pero de manejar las situaciones con cuidado y responsabilidad, puede dar grandes recompensas.

Al final de este capítulo se brinda una tabla de servicios que puede ofrecer tu bastión en caso de que requieran rentar sus instalaciones, esto puede brindar mejores ingresos , por lo que se agregar una nueva acción a las instalaciones de **Servir**, La acción de Servir toma 7 Días y no puedes hacer usada por ninguno de los integrantes del bastón, pero si pueden hacer uso de los equipos creados en la instalación.

Después de hacer uso de ellas, requiere un turno de mantenimiento para volver a utilizarlas.

Mina

Nivel 9 Instalación de Bastión

Requisito: Capacidad para realizar una prueba de habilidad de Naturaleza o usar una herramienta Herramientas de herrero
Espacio: Vasto
Trabajadores: 1+ (ver más abajo)
Orden: Cosechar, Reclutar.

La Mina sirve para poder extraer minerales para la creación de equipamiento, bajo la supervisión de un capataz, cuyo alineamiento coincide con el tuyo. Antes de realizar la construcción debes de superar una tirada de naturaleza DC 15 para saber si el lugar es correcto para realizar la mina.

Comienzas con un capataz, pero puedes agregar más, como se describe a continuación. Si tu Bastión carece de instalaciones para albergar a tu capataz, este se aloja en la posada o asentamiento más cercano a tu Bastión. El capataz es un mercenario, no defensor del Bastión; sin embargo, si tu Bastión es atacado (ver "Eventos del Bastión"), cada capataz alojado en tu Bastión reduce en 1 el número de dados que tiras para determinar cuántos defensores del Bastión se pierden en el ataque. La Mina contiene una serie de túneles creados por tu equipo en busca de materiales comunes a raros.

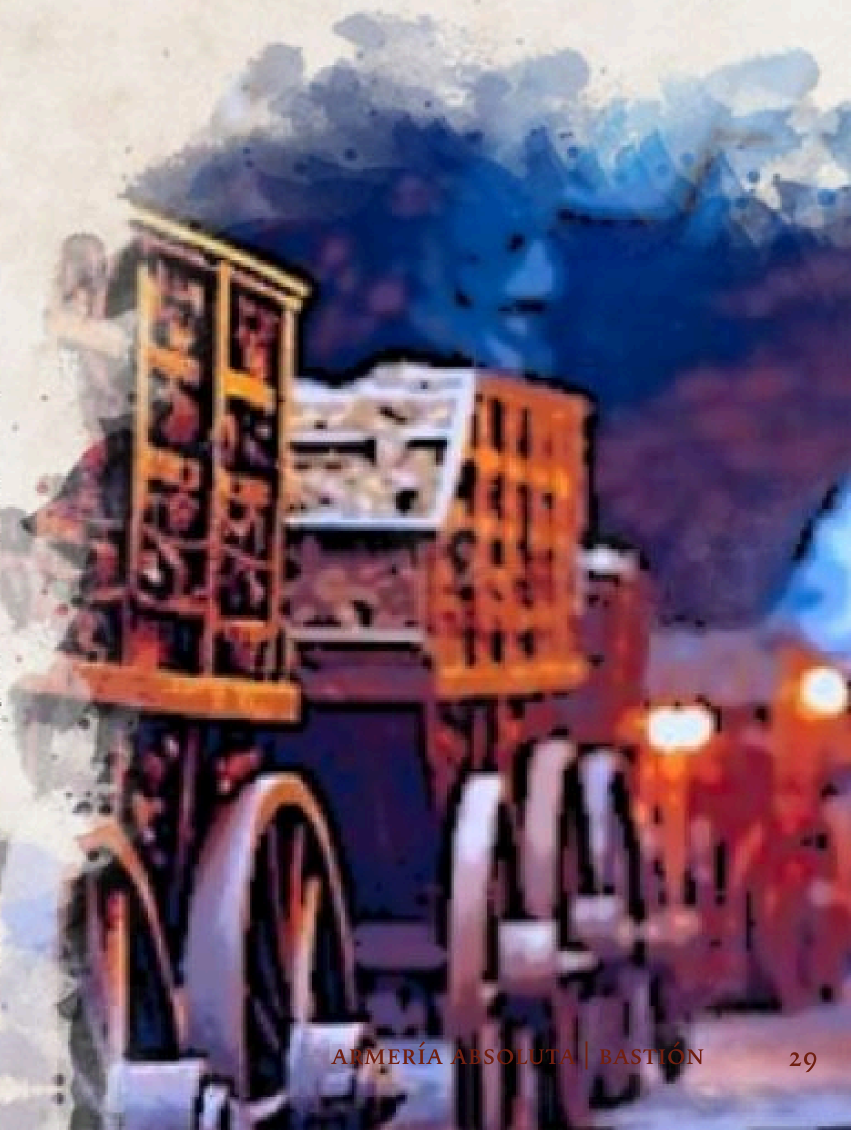
Opciones de Reclutamiento. Cuando emitas la orden de Reclutamiento en esta instalación, elige una de las siguientes opciones:

Reclutar: Capataz. Obtienes un nuevo Capataz. Te cuesta 1 PO de pago y 1 PP de alimento diario y puedes tener hasta 6 Capataces en cualquier momento. Asígnales nombres y personalidades como creas conveniente.

Reclutar: Mineros. Encargas a uno o más de tus Capataces que reúnan una cuadrilla de trabajo. Cada Capataz puede reunir veinte Mineros en 7 días para trabajar a tu causa. Te cuesta 1 PP por día alimentar a cada Minero y 5 PP de pago. Dondequiera que vaya la cuadrilla, debe estar liderado por ti o al menos por uno de tus capataces o realiza un evento de *Situación de mina* (revisar **Míneria y otras situaciones**). La cuadrilla también se deshace si pasa 1 día sin ser alimentado. De lo contrario, la cuadrilla permanecerá trabajando hasta que sea perjudicada por eventos o le ordenes que se disuelva. No puedes volver a emitir esta orden de reclutamiento hasta que tu cuadrilla actual se disuelva o sea la mitad.

Opciones de Cocecha. Cuando emitas la orden de Cocecha en esta instalación, elige una de las siguientes opciones:

Cosecha: Minerales. Encargas a un capataz con su cuadrilla de la instalación a que quiten las impurezas y separación de los materiales obtenidos, requiere conocimientos en herramientas de Herreria.. El trabajo lleva 7 días y no cuesta dinero ni pago de amliación de instalaciones.



Cosecha: Mapa. Encargas al mercenario de la instalación que Cartografíe la mina para la búsqueda de minerales que el Dm asigne que encontraron. Consulta la tabla de minerales en el capítulo 3 para conocer la utilidad de los minerales. Una vez analizado realiza una tirada de *Situación de MIna* (revisar **Míneria y otras situaciones**). El trabajo lleva 7 días y no cuesta dinero ni pago de amliación de instalaciones.

Consulta **Mineria y otras consideraciones** para saber los materiales obtenidos.

Ampliación de las instalaciones. Ampliar tu mina no es una acción opcional y por semana cuesta 1000 GP, puedes restar esta cantidad destinando parte de los minerales obtenidos a la venta si dispones un **Almacén**. Si no puedes costear la ampliación de la mina, solo puedes realizar acciones de cosecha, pero debes cubrir el costo del pago de los mineros aun cuando no puedas realizar ninguna acción. Si no es cubierto el salario de una cuadrilla esta se deshará. Si más de tres cuadrillas no son pagadas, tira un dado. Si es par, las cuadrillas atacaran tu bastión. Si es impar los mineros harán colapsar la mina perdiendo los túneles que indique el DM o si es total. Puedes negociar el pago de los mineros para que sea Semanal pero el coste de comida no es negociable y debe ser diario ya sea entregado al capataz antes si no estás en tu bastión o que tu brindes ese pago si te encuentras en el bastión.

Almacén

Un Almacén es un espacio fresco y oscuro destinado a contener objetos de comercio de la tabla de Bienes de Comercio del capítulo 7 y del capítulo 6 del Manual del Jugador.

Orden: Comercio.

Opciones de Comercio. Al emitir la orden de Comercio a esta instalación, elige una de las siguientes opciones:

Comerciar: Recolección de bienes. Al emitir esta orden, si tienes varias instalaciones que creen artículos y hayan cumplido los requisitos para su creación, puedes destinarlos para venderlos en vez conseguirlos, solo dedicando los 7 días de venta. El coste de ganancias se aplica de la misma manera indicada en el Dungeon Master´s Guide Pág. 347 y la ampliación del mismo modo. Si sobre pasas el límite de tu almacén por esta media, distribuye los materiales a cada instalación que sea correspondiente a su tipo (armas a la armería, Monturas al establo, etc.) hasta un máximo de 250 PO, si sobre pasas esta cantidad se desechan sin poder recuperarlos.

Armería

Orden: Mantener.

Si tu Bastión tiene una Mina, el costo total se reduce a la mitad. Si ya posees una Herrería, el costo total se reduce en un 75%

Cuarto de Trofeos

Orden: Fabricar.

Opciones de Fabricación. Al emitir la orden de Fabricación a esta instalación, elige una de las siguientes opciones:

Fabricar: Vitrinas. Puedes ordenar crear vitrinas con un costo de 200 PO para almacenar artículos mágicos que no quieras desechar o bien vender. Cada vitrina puede exponer artículos con un paso máximo de 20 lb. Y puedes tener hasta un máximo de 5. Puedes reforzar estas vitrinas si tienes una herrería, evitando el hurto de las piezas que guardes, y solo tú y tus compañeros disponen de la llave para obtener el objeto

Herrería

Orden: Fabricar.

Opciones de Fabricación. Al emitir la orden de Fabricación a esta instalación, elige una de las siguientes opciones:

Fabricación: Herramientas de Herrero. Los mercenarios de la instalación fabrican cualquier cosa que pueda fabricarse con Herramientas de Herrero, siguiendo las reglas del Manual del jugador y las armas brindadas en este módulo. El herrero debo conocer las armas para forjarlas.

Fabricación: Objeto Mágico. Si eres de nivel 9 o superior, puedes encargar a los mercenarios de la instalación la fabricación de un objeto mágico hecho con los minerales ofrecidos en este módulo. La instalación cuenta con la herramienta necesaria para fabricar el objeto, y los mercenarios son competentes con dicha herramienta, por lo que solo deben de contar con los materiales y la receta para fabricar él. Objeto. Consulta la sección "Fabricación de Objetos Mágicos" del capítulo 7 para saber cuánto tiempo y dinero se necesita para fabricar el objeto.

Una vez cuentas con una herrería, el mantenimiento de tus equipamientos no es requerida, siempre y cuando te encuentres en el bastión o el equipamiento.

Laboratorio

Orden: Fabricar.

Opciones de Fabricación. Al emitir la orden de Fabricación a esta instalación, elige una de las siguientes opciones:

Fabricar: Receta de Aleación. El Alquimista de la instalación experimenta con los minerales, creando así aleaciones mejoradas o en caso de tener minerales que no saben cómo trabajar para equipamientos, descubre los materiales para usarlos, requiere Herramientas de alquimista y libros para guardar la receta. Si no posee algún libro en blanco, deberá nuevamente investigar para obtener la receta exacta.

Observatorio

Orden: Potenciar.

Opciones de Potenciar. Al emitir la orden de Potenciar a esta instalación, elige una de las siguientes opciones:

Potenciar: Descubrimiento Astronómico. Cuando emites la orden Empoderar a esta instalación, te habilitas a ti mismo o al mercenario de la instalación para explorar los misterios sobrenaturales de las estrellas durante 7 noches consecutivas. Al final de ese tiempo, tira un dado. Si el número que sale es par debes tirar 1d100 , visualizas un meteorito acercándose, calculando su caída del resultado del dado el doble por día y siendo la distancia el resultado x milla. Si el resultado es 1 no duplicas el resultado, puedes advertir a los habitantes del bastión para que resguarden por lo que deberán resguardar todo lo de valor con 1 día de antelación, el bastión debe superar DC 15 para no resultar con daños del impacto, de lo contrario pierdes dos áreas a tu elección y 20d6 de daño a toda criatura que no esté cubierta. Realizar esta acción varias veces no altera el resultado de esta acción una vez calculada. Si el número que sale es impar, un poder desconocido te otorga uno de los siguientes talismanes a ti o a otra criatura de tu elección que se encuentre en el mismo plano de existencia que tú: talismanes de visión en la oscuridad, talismanes de heroísmo o talismanes de vitalidad.

Una vez caído el meteorito los jugadores pueden ir por él para investigar y saber que pueden obtener. Tira un 1d4 para obtener los días que permanecerá el meteorito sin que lo jugadores sepan la permanencia de él, ya que otras criaturas podrían reclamarlo antes que ellos. Aun así, ellos llegan al lugar pasados esos días y no pueden reclamarlo, pueden distinguir tras los rastros que había en él. El meteorito puede ser metales raros caídos O alguna criatura de algún plano.

Scriptorium

Orden: Fabricar.

Opciones de Fabricación. Al emitir la orden de Fabricación a esta instalación, elige una de las siguientes opciones:

Fabricar: Réplica de Libro. Encargas a un mercenario de la instalación la copia de un libro no mágico, esto incluye las recetas de metalúrgicas que hayas descubierto, así como información del objeto que sirve para Vender o bien generar una copia para la biblioteca en caso de perdida. Necesitas un libro en blanco y el costo depende del contenido.**



Servicios

Los aventureros pueden prestar o pagar servicios que en el camino se vean obligados a recurrir por medio de NPC´S para que ellos brinden del servicio o bien los jugadores hagan uso de las instalaciones del servicio a solicitar.

Los servicios rentados deben ser obtenidos por negocios enfocados a la tarea que se desea realizar, con las habilidades requeridas por ellos en caso de realizarlas y los materiales necesarios para ella, por lo que aun cuando renten el espacio para alguna tarea en común o extraordinaria, no quedan exentos de pagar daños al propietario en caso realizarlos. Algunos de los servicios más básicos aparecen en la siguiente tabla y junto los que pueden ofrecer también el bastión dependiendo de las instalaciones obtenidas y requerimientos que se necesitan para poder ofrecerlos. A diferencia del bastión los servcios solicitados pueden tener diferentes periodos de tiempo. Por ejemplo solicitar posada normalmente sera por un dìa, mientras que forjar un arma podrìan disponer de 7 dìas. Se queda a la consideraciòn del DM para asigna los periodos del tiempo.

Los servicios brindados por ambas partes (NPC´s y jugadores por el Bastiòn) no se acoplan a los estilos de vida (como puede ser la posada de estilo aristócrata) y solo se acoplan al estilo de vida modesto, por lo que pueden aumentar el precio para ajustar el estilo de vida, pero también deben contar con todo lo necesario para brindar el servicio ajustado y de la misma manera, el DM puede disponer de ello ajustando el costo como el considere, ya sea por escasez, alta demanda o bien otros factores. Igual los servicios brindados en el Player's Handbook Pág. 230 pueden ser brindados hasta una cantidad máxima de veces que los ingresos por actividad no superen los 200 PO, y deben considerar el coste de inversión de las mismas.

Las instalaciones para uso propio no se consideran en estos gastos de inversión. Una instalación prestada para un servicio no puede ser usada hasta el siguiente turno de bastiòn, a no ser que tenga varios mercenarios o disponibilidad de hacer más de un uso.

Las ganancias obtenidas se veran reflejadas hasta el siguiente turno de Bastión, Invitamos de la misma manera tanto a DM como a Jugadores realizar los calculos para evitar tiempos perdidos

.

Servicios y Prestaciones

Nombre	Instalación	Ganacia/Costo	Requerimientos Especiales	Usos Máx.
Investigaciòn	Archivo y Biblioteca	1 PO	3 o más libros	20
Renta de parcela	Invernadero o Jardín	30 PO	—	3
Contrataciòn de Gremio	Sala de Gremio	500 PO	—	1
Analisis Alquimicos	Laboratorio	10 PO	—	5
Clases practicas	Camara de meditación y Area de entrenamiento	100 PO	Mercenario disponible	1
Clase de criaturas magicas	casa de fieras	15 PO	2 o màs criaturas	3
Analisis Alquimicos	Laboratorio	10 PO	—	5
Clase de astronomia	Observatorio	40 PO	Mercenario	3
Ritos religiosos	Sacristia y Santuario	30 PO	Conocimientos religiosos	2
Servicios medicos	Santuario	5 PO	Conociemientos medicina	3
Forja, engarce y reparación de equipos	Herreria y Taller	5 PO	Materiales	20
Cuidado de criaturas	Establo	10 PO	Espacio para criaturas	2
Funciòn	Teatro	1 PO	Producciòn teatral finalizada	20
Exposiciòn	Cuarto de trofeos	1 PO	Vitrinas y 5 o más articulos	20
Posada	Dormitorios	1 PO	Ampliación Espaciosa	20

Se hace la invitaciòn a revisar las **Tablas de Precios de Objetos** brindadas realizadas por José Manuel Bringas en Ávalon 2.0

Minería y otras consideraciones

El hecho de que se haya encontrado oro, gemas o algún otro material de valor en una mina o explorando no significa que un personaje pueda comenzar inmediatamente a acumular montones de PO, incluso los metales suelen requerir algún procesamiento antes de poder venderlos por su valor completo. El producto de una mina es variado y la mina generalmente produce el metal en su forma mineral; es decir muy mezclado con roca u otros desperdicio u ocasionalmente se puede descubrir una veta que produce pepitas de metal puro. Para determinar la cantidad obtenida de materiales de la mina primero resuelve el turno de bastión, luego el evento de mina y posteriormente obtén una cantidad de materiales. Si una mina no realiza la acción de **Cosecha** o **Reclutamiento**, se considera que realiza una acción de **Mantenimiento** y que están en constante trabajo extrayendo minerales y debe pagarse el costo de ampliación. Los materiales obtenidos no afectan a las acciones de mantenimiento otorgadas por la mina a otras instalaciones.

Situación de Mina

1d12	Evento
1	Colapsa un túnel, pierdes 1d20 de mineros y no cosecha nada.
2	Encuentran un depósito de gas haciendo ese túnel inexplorable, pierdes 1d20 de mineros y no cosecha nada.
3	Encuentran una Aberración, Demonio, Elemental, Monstruosidad, No muerto, Oozes y Planta con un CR Alto, pierdes 1d20 mineros y y no cosecha nada.
4	Los mineros hurtan parte de tus cosechas huyendo para ya no volver, pierdes 1d20 x 10 PO y no cosecha nada.
5	Se pierde una cuadrilla, localizando sus cuerpos inertes después de algunos días y no cosechas nada
6	Una fisura hunde la tierra poniendo en riesgo tu instalación y el bastión, deben de superar DC 10 + 1 por cada turno de coste de ampliación de la instalación. Si no la superas pierdes un nivel o túnel de la instalación y no cosecha nada.
7	La cuadrilla localiza una fuente de mineral raro o gemas de 100 PO.
8	La cuadrilla localiza una fuente de mineral muy raro o gemas de coste 500 PO
9	La cuadrilla localiza una fuente de mineral Extremadamente raro o Gemas 1000 PO
10	Tu cuadrilla encuentra un cofre enterrado con un tesoro arcano.
11	Tu cuadrilla encuentra un portal elemental.
12	Tu cuadrilla realiza reparaciones en la mina, ahorrando el coste de ampliación por 1d4 turnos.

Responsabilidades e impuestos:

Mantener una mina puede desembocar el pago de impuestos si está en el territorio de algún reino. Una regla común es que el negocio contribuya al arca del reino, algunos de los cuales serán vasallos de la autoridad local o que la nobleza tome a la fuerza confiscando la mina y el equipo en caso de no pagar, moviendo todas sus fuerzas de ser necesario, por lo que el permiso otorgado junto con sus obligaciones de la mina hacia la autoridad local debe ser del 100% legítimos o la cosa podría ponerse fea y ser toda una aventura tratando de ocultar la mina para evitar incluso otros peligros, lo cual normalmente podría ser complicado por la cantidad de tierra que se ve extraída y solo justificada por temas de construcción o de exploración hasta un cierto tiempo y finalmente ser descubierta. Al igual que el silencio de los trabajadores podría costar el doble o triple. Queda a consideración del DM si cree conveniente imponer para su trama estas responsabilidades y el coste del impuesto es el 10% de las ganancias obtenidas.

Peligros y mal manejo de uso de materiales:

El hecho de estar en constante extracción de materiales puede llevar a los jugadores al mal manejo de usos como la acuñación de monedas o la sobreexplotación de recursos, es por ello que aun sabiendo los peligros si están dispuestos a realizarlo, puedan llevar a los jugadores a una situación de abandonar el lugar y perder el bastión, ser fugitivos y otras consecuencias que puedan afectar la aventura. Una instalación y servicios ofrecidos por tu bastión puede llevar a la creación de un pueblo y traer nuevos desafíos, por ello fueron agregados nuevos modos de caer un bastión y utilidades de cada una de sus instalaciones tratando de no afectar o aportar recursos que fueran abundantes y agobiantes para los jugadores, por lo que puede ser omitidos, pero incluso divertidos o con un mayor peligro así motivando a responsabilizar del uso de las instalaciones, fallar y construir nuevamente evitando la monotonía e incluso a veces experimentar con otras instalaciones.

Los materiales que obtienes una vez que resuelves todos los eventos son de la siguiente manera:

1. Si por algún evento pierdes mineros o indica que no obtienes cosecha, puedes recuperar el pago semanal de ellos, pero no el costo de la comida.
2. Si ningún evento altera la obtención de materiales, obtienes por capataz minerales común a no Común y gemas de un costo máx. de 50 PO en cantidad igual a 300 PO y debe de realizar una acción de **Cosecha. Minerales.** para poder limpiarlos y hacer uso de ellos.
3. Si un evento altero la obtención de materiales, primero se resuelve los materiales que obtendrán y deberán destinar 7 días para su obtención (acción de **Mantenimiento**). Posteriormente destina una cantidad de 10 Lb y en el caso de las gemas dependiendo el costo de 1 hasta 5 máx. Solo recuerda que podrán obtener materiales que solo se encontrar en su plano y que vienen indicados en su descripción.

Modificaciones Generales

Para finalizar, ofrecemos al DM y Jugadores una serie de cambios de los recursos generales y herramientas ofrecidos en el Player ´s Handbook para que su uso sea más práctico y cómodo al momento de utilizar todos los recursos ofrecidos. Igual se anexa elementos para poder hacer uso de ellos sin necesidad de recurrir a todo el contenido.

Dotes

. Los siguientes cambios proceden para hacer uso de los equipamientos y mejorar la experiencia de ellos.

Dotes Generales

Estos Dotes están en la categoría general

Atacante a la Carga

Dote General (Player ´s Handbook Pág. 202)

Al utilizar Escudos Grandes, te permite ignorar la penalización de no *Correr* y usar el escudo con una mano, pero no ambos al mismo tiempo. Al utilizar cualquier Escudo para esta acción, puedes sustituir la Maestría del escudo por **Graze**, en ambos casos el daño se definirá si es *Contundente*, *Perforante* o *Cortante*, dependiendo del tipo de diseño del escudo.

Entrenamiento en Armas Marciales

Dote General (Player ´s Handbook Pág. 205)

Propiedad de maestría. Tu entrenamiento con armas te permite utilizar la propiedad de maestría de dos tipos de arma marcial de tu elección. Cada vez que termines un descanso prolongado, podrás cambiar el tipo de arma marcial.

Fuertemente Armado

Dote General (Player ´s Handbook Pág. 204)

Adicional al entrenamiento de armaduras pesadas, Ignoras la desventaja por sigilo

Maestría en armas

Dote General (Player ´s Handbook 2024 Pág. 209)

Puedes Seleccionar de Equipo Escudos desbloqueando su Maestría asignada.

Moderadamente Armado

Dote General (Player ´s Handbook Pág. 205)

Adicional al entrenamiento de armaduras pesadas, reduce el tiempo de equipamiento como si fuera una armadura ligera

Dotes de Estilo de Pelea

Estos Dotes están en la categoría de estilo de lucha.

Protección

Dote estilo de Pelea (Player ´s Handbook Pág. 209)

En el caso de escudos de 8 lb. o más, puedes agregar el CA del Escudo al personaje, siempre y cuando permanezca atrás de él y sin exponerse a enemigos o asomarse, de lo contrario no surtirá efecto. Consulta las líneas de Visión del Dungeon Master ´s Guide Pág. 45. Si portas un escudo a dos manos, debes tener ambas manos para cubrirlo.

Defensa

Dote estilo de Pelea (Player ´s Handbook Pág. 209) . Al llevar un escudo también sube en un +1 bonus de tu clase de armadura.

Duelo

Dote estilo de Pelea (Player ´s Handbook Pág. 209)

También se aplica la bonificación para el escudo normal cuando se usa como arma cuerpo a cuerpo.

Combate con armas grandes

Dote estilo de Pelea (Player ´s Handbook Pág. 209)

Aplica su bonificación para el daño de escudos grandes

Intercepción

Dote estilo de Pelea (Player ´s Handbook Pág. 209)

Suma la CA del escudo, pero réstala hacia ti durante este turno que realizas la reacción. Si portas un escudo a dos manos, debes tener ambas manos para cubrirlo.

Herramientas

El uso de Herramientas también sufre cambios para que los equipamientos fabricados con los materiales ofrecidos tengan una mejor sinergia. Parte de estos cambios disponen del mantenimiento en algunos casos y deben ser considerados al momento de definir como se realizará.

Herramientas de carpintero

Player´s Handbook 2024 Pág. 220

Fabricación. Equipo de Madera. Batuta, Blackjack, Boomerang, Macuahuitl, Armadura de Madera, Escudo calefactor, escudo de Torre, Scutum y Rodela. (Todo quipo de madera hecho con estas Herramientas no sufre destrucción por daño critico en el primer impactó, solo hasta un tercer critico)

Herramientas de Albañil y/o Escultor

Player´s Handbook 2024 Pág.221

Utilizar. Creación de Bastión: reduce todo coste de cuarto, ampliación, Muro defensivo y su Tiempo en un 10% Fabricar: Equipos de Piedra: Blackjack, Club, Disco, Gran Club, Martillo Ligero, Maza, Mayal, Nanchuck. Equipos de Hueso: Daga, Hacha, Dardo, Pico de Guerra, Garras, Katar, Bian, Blackjack, Tessen, Batuta, Kukri, , Kama, Boomerang, Kunai, Shuriken.

Herramientas de joyero

Player´s Handbook 2024 Pág. 220

utilizar: Identificar Minerales en la naturaleza y saber su costo (CD 15 Naturaleza)

Herramientas de Herrero

Player´s Handbook 2024 Pág. 221

Utilizar. Dar mantenimiento a un Equipo de combate Metálico. Gastas una cantidad igual de mantenimiento al 10% del valor del equipo Solo funciona para equipo común y no Común. Fabricar. Equipos de Metal: Cualquier Arma C/C, Armadura o escudo Solo funciona para equipo común y no Común.

Herramientas de peletero

Player´s Handbook 2024 Pág. 220

Fabricar: Equipos de Piel: Blackjack, Caestus, Armadura de Cuero Pesada, Cat o´nine Tails

Herramientas de soplador de vidrio

Player´s Handbook 2024 Pág. 220

Fabricación. Equipo de Vidrio: Armas solo de daño Cortante y Perforante cuya pieza solo sea el Filo o Punta (Dagas, Hachas, Lanzas, Etc.)

Herramientas del tejedor

Player´s Handbook 2024 Pág. 221

Utilizar. Si un jugador dedica a revisar sus costuras en un descanso corto o largo, Aumenta su CA en +1, si solo lleva alguna ropa que no modifique su CA Fabricar. Bringadine (Requiere cualquier placas o Baratijas de metal)

Herramientas del tallador de madera

Player´s Handbook 2024 Pág. 221

Fabricar. Equipo de Madera. Batuta, Bian, BlackJack, Boomerang, Macuahuitl, Armadura de Madera, Escudo calefactor, Escudo de Torre, Nanchuck, Scutum y Rodela

Suministros de alquimista

Player´s Handbook 2024 Pág.220

Utilizar. Identificar una Metal (CD 15) Estudiar. Saber los componentes de una Aleación (CD corresponde al tipo de material y su Rareza)

Fabricación rápida

Para el Dote de Artesano se agregan a la siguiente tabla los siguientes equipos

Elaboración rápida

Herramientas de artesano	Equipo Creado
Herramientas de Carpintero	Batuta, Blackjack, Tonfa, Armadura de madera, Escudo de Rodela
Herramientas de albañil y/o Escultor	Disco, piedra para afilar y cualquier arma fabricada con hueso
Herramientas de peletero	Blackjack y Caestus
Herramientas de solador de vidrio	Katar, Puntas de Lanza y Flechas que deben ser ajustados a un mango para su uso

Exploración

Búsqueda de materiales

Algunos jugadores pueden disponer durante el trayecto explorar su entorno con el objetivo de poder descubrir algunos estos recursos. Los exploradores pueden estar en cuevas y verse atraídos por el brillo que refleja tras acercarse con la antorcha, percibir el sabor a metal y compuestos en los ríos para recolectar y más tarde venderse o intercambiarse a alquimistas, médicos o practicantes de la magia. Un recurso constante en la narrativa entre viajes puede ser productivo desde observar una piedra, hasta utilizar la magia con cualquier raza, animal y flora local haciendo conjuros como tratar con animales o hablar con ellos o hablar con su lenguaje con cualquier prospecto, logrando terminar su búsqueda en la mitad del tiempo. De igual manera, tales informantes, como Elfos, Gnomos, Firbolgs y druidas pueden engañar al viajero con la intención de evitar la exploración minera de su prístino entorno natural. Algunos magos, tras mucho estudio encontraran los planos elementales como un camino fácil para encontrar estos materiales, pero peligroso, teniendo anécdotas y registros de muchos de ellos antes por ese sendero para experimentar y crear prototipos fallidos debido al poco cuidado, algunos de los cuales por traer minerales de otros entornos por medio de hechizos y convocar volcanes, terremotos, molestar elementales y causar daños ambientales.

Pero lejos de lo extraordinario, incluso un simple granjero podría arar la tierra de toda su vida y encontrar un poco de mineral por accidente, un constructor al cavar la tierra para cimentar la base de una casa, molino o en la frontera de su hogar al construir una cerca, podría morder una rica veta de minerales que nadie sospecha que se encontraba ahí, causando rápidamente un cambio de planes y reubicar el sitio de construcción para formar seriamente una mina. La noticia se propagaría rápido y la gente rara vez ignora una oportunidad así, pues trataran de quitar y explotar lo más posible originando incluso delincuencia o traer un mal mayor.

Razas como los Drow, Svirfneblin, Enanos, Koblolds, Orogs y Pechs son buscadores y mineros excepcionales y hábiles, las razas que viven en las profundidades saben que la tierra está formada por capas de piedra y tierra que constantemente forman capas sobre las antiguas y las vetas de mineral aparecen normalmente donde algo altera estas capas, concentrando estos recursos en un solo lugar. El magma se abre paso entre otras piedras arrastrando consigo el mineral formando diques verticales, acumulaciones en chimeneas y conos de roca volcánica que se proyectan hacia arriba o placas tectónicas en movimiento que podrían levantar metales, creando una cadena de depósitos en el borde. El éxito de la minería es debido a su equipo, entrenamiento, un poco de suerte, experiencia, resistencia y precaución, por ello que una manera coloquial era usar varitas adivinatorias para identificar un aura o campo de energía irradiada por fuentes de mineral o agua. Algunos adivinos conjuran varios hechos de avellano para identificar fuentes de plata, madera de pino el plomo y estaño, hierro para el oro y los más pudientes con artefactos mágicos emplearan anillos de adivinación, espejos mágicos, cristales encantados y lentes de rayos X, así como varitas afinadas de detección de metales no siendo útiles para la gente común. De la misma manera que pueden disponer de su instalaciòn de bastión la mina, explorar cuevas y exponerse a una cantidad constante de los elementos que dejan los lugares cerrados puede traer enfermedades

Recomendamos usar las reglas del ritmo de Viaje ofrecidas en el Dungeon Master´s Guide pág. 38.añadiendo el tiempo de busqueda que quieran realizar los jugadores como un ritmo maximo lento, sin contar con las condiciones de terreno y clima.

Por ultimo les regala un hechizo de versiones anteriores que se adapta muy bien al Homebrew y pueda usarlo cualquier clase.

Conversión

Nivel 4 Transmutación

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual
Alcance: Toque
Componentes: S, M, V (Un trozo del metal elegido tocando el objeto).
Duración: 10 minutos

Este hechizo te permite cambiar la propiedad metálica de un objeto. Un objeto mágico hecho de metal tiene resistencia a este hechizo y debe superar un prueba de 10+ 2 por nivel rareza (comùn 10, No comùn 12, Raro, 14, Muy raro 16, Legendario 18, Artefacto 20). Las herramientas no se ven afectadas por este hechizo.

Si el objeto contiene diversos materiales metalicos, todos se veran afectados por el hechizo convirtiendo el objeto total en el material elegido. El metal asume las nuevas propiedades del objeto modificado con respecto al peso, dureza, etc. El objeto también asume cualquier efecto negativo de golpe, daño, etc. del nuevo metal. El objeto parece como si hubiera sido elaborado con el metal elegido. Cuando la duración del hechizo expira, el metal vuelve al material original; si por efecto de este Conjuro se cambiaron varios materiales, el objeto se convertira en el material con más presencia antes de transmutarse

Usar un espacio de hechizo de nivel superior. El tiempo aumenta en 10 minutos y si este conjuro convirtio más de un material en el objeto, al finalizar el conjuro recuperas un material adicional en el cual se encuentre en el objetos antes de haberlo transmutado.

Teje fantasticas aventuras

Esta *Armería Absoluta* revisada y ampliada proporciona toda la inspiración y la orientación que necesitas para agregar más emocionantes aventuras para el juego **Dungeons & Dragons** de quinta edición.

En su interior encontrarás consejos para crear armas, un mundo de **D&D** materiales prediseñados pero personalizable, cientos de opciones, reglas para utilizarlas y listas para usar, consejos para mantener a tus jugadores contentos y al borde de sus asientos, y otras herramientas para ayudarte a ser un gran Dungeon Master.



50th Anniversary

Un complemento a la Quinta edición 2024 *Player's Handbook* (2024) and *Dungeon Master´s Guide* (2025)